Fear to Tread

A CHRONICLE SOURCEBOOK FOR DEMON: THE FALLEN™

Не решится сделать шаг

Книга, которую вы читаете, – это первое приложение к правилам игры «Демоны: Падшие». Описываемые в ней события происходят в Лос-Анджелесе, штат Калифорния. Персонажи сталкиваются с разного рода врагами, среди которых встречаются и бывшие соратники, и Привязанные к Земле, и смертные; они участвуют в жестоких схватках, ведут тайные расследования, повелевают окружающими или же расчетливо злословят за спинами соперников. Любой игрок сможет найти в этой книге историю по вкусу. Отдельные истории складываются в целостную картину, полную загадок и тайн.

Оригинальное название: Fear to Tread (2003)

Перевод: Демоны: ...не решится сделать шаг

Перевод и сноски выполнены — **khe12**

Если вы обнаружили ошибки или неточности в переводе, сообщите нам.

Всегда туда кидается дурак,
Где ангел не решится сделать шаг.
- Опыт о критике.Поуп Александр[1]

Содержание:

Введение

Глава 1. Страдания детей

Глава 2. В огонь

Глава 3. Поцелуй Иуды

Глава 4. Мастерские персонажи

[1] Александр Поп (Поуп, англ. *Alexander Pope*; 1688—1744) — великий английский поэт XVIII века, реформатор английской стихотворной просодии (так называемого героического куплета), переводчик «Илиады» Гомера современным (на то время) стихом, сатирик, философ.

HOLL

…после землетрясения огонь; но не в огне Господь.
После огня веяние тихого ветра,

[и там Господь].

- *Третья книга Царств [Первая Царей] 19:12*

О чем эта книга

Книга, которую вы держите в руках, – это первое приложение к правилам игры «Демоны: Падшие». Описываемые в ней события происходят в Лос-Анджелесе, штат Калифорния. Персонажи сталкиваются с разного рода врагами, среди которых встречаются и бывшие соратники, и Привязанные к Земле, и смертные; они участвуют в жестоких схватках, ведут тайные расследования, повелевают окружающими или же расчетливо злословят за спинами соперников. Любой игрок сможет найти в этой книге историю по вкусу. Отдельные истории складываются в целостную картину, полную загадок и тайн.

Как пользоваться книгой

Игроки могут воспользоваться пособием так, как им удобнее. Один из предлагаемых вариантов – это разыграть цельную хронику, события которой происходят в Городе Ангелов. Ни в одном другом городе Соединенных Штатов (а может быть, и мира) нельзя встретить столько падших. Окончание каждой из глав (воспринимаемых как отдельные истории) служит завязкой для следующей части игры, и в результате из отдельных кусочков составляется хроника. Персонажи игроков принимают участие в событиях всех глав, у них возникают вопросы, ответы на которые можно получить только в следующих частях игры. К тому же, чем активнее персонаж участвует в событиях хроники, тем больше у него будет шансов повлиять на развитие недавно появившегося сообщества падших.

Тем, кого первый вариант не устраивает, можно предложить использовать каждую главу как основу для создания отдельной, ни с чем не связанной истории. Такой подход можно использовать для группы начинающих игроков, он позволяет эффектно отыграть встречу и знакомство персонажей, ознакомить игроков с правилами и условиями игры, с возможностями персонажей, при этом не вовлекая их в более сложный сюжет. В конце главы приведен список персонажей, которые

могут помочь вам осуществить задуманное. Мастер также может перенести часть историй из «Не решится сделать шаг» в собственную хронику по «Демонам». Каждая из этих историй может стать прекрасной интерлюдией между двумя событиями, в особенности если действие в ней не похоже на действие, к которому привыкли ваши игроки в основной игре.

Разумеется, желающие могут совместить эта два подхода. Мастер может отыграть одну или две из предложенных историй, но не трогать третью, он может поменять порядок историй (это не просто, но возможно) или же вставить их в свой собственный сюжет. Предлагаемые в книге истории могут быть использованы в качестве обрамления для основного сюжета, они могут прерываться вставными сюжетами вашего собственного сочинения.

Сюжет (краткий пересказ)

В начале каждой из последующих глав приводится более подробный пересказ истории, пока же мы кратко ознакомим читателей с сюжетом хроники, надеясь тем самым временно удовлетворить их любопытство.

Глава 1. Страдания детей начинается с того, что персонажи узнают о тайном замысле Привязанного к Земле, который решил подчинить себе персонал и обитателей исправительного центра (или школы-интерната для трудных подростков) Маршалла.

Глава 2. В огонь вносит в жизнь персонажей новые трудности: в город прибывает отряд охотников на демонов. Охотников не интересует, как ведет себя тот или иной демон и чем он занимается, они просто хотят уничтожить как можно больше падших. В то же самое время персонажи понимают, что в событиях вокруг интерната Маршалла может быть замешан не один Привязанный к Земле.

Глава 3. Поцелуй Иуды показывает персонажей, обороняющихся от затаившегося врага, который решил, что они слишком много знают о его планах, чтобы можно было оставить их в покое. Персонажи должны избежать грозящей им опасности и выяснить, кто же этот тайный враг, тесно связанный с ужасным, непредсказуемым монстром, а также раскрыть и разрушить планы чудовища. Удастся ли им решить все задачи, не пожертвовав никем из своей команды? Теперь, когда их внимание отвлечено, смогут ли они по-прежнему раскрывать все замыслы Привязанного к Земле, чьи безумные прихоти грозят городу?

Что ж, выяснить это можно только одним способом…

В последней главе **«Мастерские персонажи»** приведено описание наиболее заметных жителей Лос-Анджелеса, которые будут участвовать в истории. Эта информация предназначена только для Рассказчика, так как она раскрывает скрытые действия основных противников и союзников персонажей.

Место действия: Город Ангелов

Как вам скоро станет понятно, эта книга является дополнением к книге «Демоны: Город Ангелов», основному сеттингу по игре «Демоны: Падшие». Все описанные в ней события происходят в так называемом районе Трех Округов, в центре которого расположен город Лос-Анджелес, и большинство персонажей Рассказчика проживают или так или иначе связаны с этим городом. Лос-Анджелес был выбран фоном для игры потому, что он наиболее полно отражает основные концепции игры «Демоны». На тот случай, если у вас под рукой нет книги «Демоны: Город Ангелов», мы приводим здесь краткое описание Лос-Анджелеса и его окрестностей.

Город

Район Трех Округов, на территории которого находятся Голливуд, Беверли-Хиллз[2], сам Лос-Анджелес, Санта-Моника[3], Пасадина[4] и более семидесяти мелких поселений, расположен в долине

[2] Город на юго-западе штата Калифорния, жилой пригород г. Лос-Анджелеса, окруженный со всех сторон его районами. Статус города с 1914. Первоначально находился на испанском ранчо, до 1906 территория носила название "Эль Ранчо Родео де Лас Агуас". Ныне известен как фешенебельный район, застроенный особняками звезд музыки и Голливуда, своего рода символ американской мечты.

[3] Город на юге штата Калифорния. Расположен на побережье одноименного залива Тихого океана, жилой пригород Лос-Анджелеса. Основан в 1875 как порт, статус города с 1887. Муниципальный аэропорт. Курорт, начиная с 1870-х, примыкает к другому

между горами Санта-Моника, Сан-Габриель[5] и Сан-Бернардино[6]. Это место – удобная гавань для богатых и знаменитых (или тех, кто хочет ими стать), и деньги, которые территория ежегодно получает от туризма, служат тому прекрасным подтверждение. Обманчивое сияние таких мест, как Родео-драйв, остров Каталина, Венис и бульвар Сансет, обещает славу и богатство тем смельчакам, кто готов положиться на свой талант, привлекательность или глупое везение и попытаться сделать себе имя. Со стороны Лос-Анджелес кажется прекрасным городом, где живут красивые люди, ведущие беззаботную жизнь.

Но стоит внимательнее взглянуть на город – и вам откроется другой, настоящий Лос-Анджелес. На самом деле Город Ангелов – это шумное, беспокойное место, само существование которого зависит от бурной деятельности разнородного населения. Горожане со средним достатком и бедняки намного превосходят в числе тех, кто владеет баснословными богатствами, но именно в руках богачей сосредоточена власть. Порядочные граждане живут в постоянном страхе перед уличными бандами, полицейское управление жалуется на нехватку кадров и недостаточное финансирование, к тому же поговаривают, что полицейские силы города погрязли в коррупции. В Лос-Анджелесе можно встретить представителей разных рас, и каждая раса представлена примерно одинаковым количеством жителей, но столкновения на расовой почве случаются здесь чаще и протекают жестче, чем в других районах США. А если вам и этого мало, то можете добавить к получившейся картине постоянный страх перед землетрясениями.

Что ж, на расстоянии Лос-Анджелес кажется красивым, но при более внимательном взгляде большая часть его очарования рассеивается.

Значение города

Но что же делает Лос-Анджелес таким привлекательным для множества падших, только что выбравшихся из Бездны? Почему он стал яблоком раздора для ангелов Ада? Самый простой и очевидный ответ заключается в том, что Лос-Анджелес является крупным транспортным узлом и информационным центром, что дает возможность распространять идеи по всему миру в очень короткий срок. Связь с большим количеством людей с минимальными затратами сил и времени – вот что позволит падшим достигнуть их целей и собрать огромный урожай Веры. В Лос-Анджелесе любой демон, успешно влившийся в сообщество смертных, может получить доступ к средствам коммуникации, поэтому не удивительно, что падшие так стремятся в Город Ангелов.

При этом в Лос-Анджелесе у демонов создается обманчивое впечатление о доступности желаемого. Унаследовав от своих смертных носителей многие впечатления и предубеждения, падшие склонны считать жителей Лос-Анджелеса грубыми, недалекими созданиями, не способными видеть то, что скрыто под поверхностью. Такие люди, по мнению падших, эгоистичны, недальновидны и корыстолюбивы и, конечно же, их несложно будет обмануть и заставить подписать бесчестный договор Веры.

Даже те падшие, кто не склонен действовать на основе первых впечатлений, могут найти для себя в Лос-Анджелесе огромные запасы Веры. Под сверкающей оболочкой скрываются жадность, зависть, бедность, похоть, болезни, лень и гнев, которые приводят отчаявшихся людей прямиком в объятия демонов. Любой демон способен заметить страдания и сильные эмоции людей, но в Лос-Анджелесе эти эмоции горят ярким пламенем и видны издалека. И дело здесь вовсе не в том, что Лос-Анджелес как-то отличается от остальных городов земного шара. Нет, такая яркость переживаний связана с недавними событиями в Городе Ангелов.

Недавние события

В недавнем прошлом на Лос-Анджелес обрушилось два страшных несчастья. В течение всей истории город преследовало две опасности: разрушительные землетрясения и бунты. И вот совсем

популярному курорту Венис. Основные проспекты носят названия штатов. Среди достопримечательностей Муниципальный пирс, где снимались сцены многих голливудских фильмов.

[4] Город на юге штата Калифорния, северо-восточный жилой пригород Лос-Анджелеса. Расположен на склонах гор Сан-Габриель.

[5] Горный массив на юге штата Калифорния, расположен к востоку и северо-востоку от г. Лос-Анджелеса. Высшая точка - гора Сан-Антонио, 3074 м

[6] Горный хребет на юге штата Калифорния с главной вершиной Сан-Горгонио высотой 3500 м.

недавно город столкнулся с двумя этими явлениями одновременно, и результаты были поистине катастрофическими. Первым было внезапно начавшееся землетрясение, достигнувшее 7,2 баллов по шкале Рихтера. Погибли сотни людей, многие получили травмы, система энергоснабжения города была частично разрушена, ущерб от землетрясения насчитывал миллиарды долларов. Затем, сразу же после землетрясения, начался так называемый «Мятеж Дьявольской Ночи». Безумцы, совсем недавно бывшие нормальными людьми, наполнили улицы города, разрушая все на своем пути, неся смерть и увечья.

Мятеж – о котором один из очевидцев отозвался как о «превосходящем все ужасы восстания в Уоттсе в 1960-х и мятежа Родни Кинга в 1990-х вместе взятые» - не мог быть усмирен силами полиции и вынудил власти города вызвать Национальную Гвардию. Не удивительно, что он привлек внимание падших. За событиями тех кошмарных дней чувствовалась мощная темная магия, хотя никто не мог точно сказать, кто же контролирует ситуацию. Кое-кто полагал, что обезумевшие Привязанные к Земле вызвали землетрясение, чтобы заставить Люцифера покинуть свое тайное убежище. Другие считали, что это Денница вызвал бунты, которые якобы позволили ему внезапно напасть на предателей-Привязанных и отомстить им. Третьи утверждали, что обе эти версии вполне оправданы. Но даже в полицейских отчетах место, время и причины мятежа так и не были точно названы.

Но, хотя никто не знает, что послужило началом бунта, все знают, как он закончился. Поздно ночью, когда насилие и разрушение превысили все мыслимые пределы, Денница собственной персоной появился в ночном небе и взглянул на город, лежащий у его ног. Он не изменился с тех пор, как падшие видели его в последний раз в конце Войны Гнева, его сияние не померкло и даже те, кто находился за несколько миль от места действия, видели его. Телевизионщики и фотографы-любители запечатлели его на своих снимках, которые разошлись по всему миру менее чем за сутки. Люцифер сохранял видимый облик в течение нескольких секунд, но после его исчезновения мятеж стал стихать, а в душах горожан проснулась вера, давно забытая ими.

Да, мы знаем

Мы знаем, что событие под названием «Мятеж Дьявольской Ночи» в настоящем Лос-Анджелесе никогда не происходило. Мы знаем, что в обозримом прошлом в Лос-Анджелесе не было землетрясения в 7,2 балла по шкале Рихтера, жертвами которого стали бы сотни и сотни людей. Мы знаем, что в нашем мире никто и никогда не запечатлевал на пленку сияющего ангела, появившегося над Лос-Анджелесом.

Но следует помнить, что Мир Тьмы не копирует наш мир с точностью до мелочей. Вы прекрасно понимаете, что по Земле не разгуливают демоны в телах смертных. Вы знаете, что это всего лишь игра, позволяющая рассказать о чудесах и ужасах в компании своих друзей.

Лос-Анджелес сегодня

События «Не решится сделать шаг» начинаются через некоторое время после Мятежа Дьявольской Ночи. Электро- и водоснабжение было практически полностью восстановлено (за исключением тех районов, где их отсутствие может понадобиться вам для создания подходящей атмосферы). Большинство несильных повреждений, нанесенных городу землетрясением и бунтами, уже устранено, улицы расчищены. Выпуски новостей начинаются с рассказов о силе человеческого духа, город восстанавливает свои наиболее пострадавшие части, в производство уже запущены фильмы, повествующие об ужасах недавнего прошлого. Жизнь в Лос-Анджелесе постепенно возвращается в обычную колею.

Но для многих жителей Лос-Анджелеса жизнь уже никогда не будет прежней. Те из них, кто потерял любимых, дома и собственность, изменились, и теперь начинают осознавать это. Развалины на месте знакомых строений, вездесущие ремонтные бригады и ошеломленные лица собратьев по несчастью постоянно напоминают им о том, как была разрушена их жизнь. Многие выжившие помнят, как их внезапно охватила вера в чудо, и предприимчивые, расчетливые падшие способны превратить таких людей в настоящую золотую жилу для себя. Разумеется, если поторопятся и опередят конкурентов.

Политический климат

Политическая обстановка в обществе падших Лос-Анджелеса сильно отличается от той, к которой они привыкли до своего заключения в Бездну; впрочем, и по современным меркам ее нельзя назвать обычной. Город поделен между двумя могущественными Дворами. Демоны, не вошедшие ни в один из дворов, постоянно строят заговоры, пытаясь захватить побольше власти. Первый двор, известный как Адский Двор Лос-Анджелеса, существует с тех самых пор, как первые падшие начали возвращаться на Землю. Его возглавляет Баронесса Кишар из Кнутов, верная Люциферианка, предпочитающая открытый бой хитроумному мошенничеству. Этот двор обладает в городе немалой властью и считается «официальным» двором Лос-Анджелеса.

Вторая группа падших, возглавляемая Извергом по имени леди Анат, нагло основала в Лос-Анджелесе свой собственный Двор, названный Кровавым. Так как большая часть его обитателей принадлежи к группировке Жаждущих, Двор леди Анат сильно отличается от Адского Двора. Тем не менее, один из демонов ухитрился занять одинаковые должности при обоих Дворах, а еще два демона, хотя и принадлежат к разным Дворам, нежно любят друг друга и постоянно встречаются. Враждебность между дворами в открытую не проявляется, возможно, потому, что сама мысль о двух владыках, претендующих на одну и ту же территорию, настолько неестественная для демонов, что они отказываются допускать ее. Но уже сейчас представители обоих дворов стараются заполучить как можно больше власти и влияния, чтобы быть во всеоружии в тот день, когда конфликт между дворами перерастет в открытое противостояние.

Помимо все увеличивающегося напряжения между дворами, падшим приходится думать еще и о постоянных спорах и ссорах с представителями враждующих группировок, а также и о личных врагах и обидчиках. К тому же поговаривают (хотя тому и нет прямых доказательств), что в окрестностях Лос-Анджелеса обосновалось по меньшей мере два Привязанных к Земле, и эти двое обладают немалой силой и временем для осуществления своих чудовищных планов. Перед такой опасностью меркнут любые противоречия, существующие между фракциями.

Для удобства игры считается, что персонажи «Не решится сделать шаг» принадлежат к одному из трех лагерей. Они могут быть сторонниками власти официального Адского Двора Лос-Анджелеса (под руководством баронессы Кишар), могут поддерживать новый Кровавый Двор (возглавляемый леди Анат) или же работать на благо сильной группировки Скрытных, которые стараются закрепиться в Лос-Анджелесе (их интересы представляет леди Ал-Лат и ее многочисленные тайные агенты). Рассказчик и игроки должны решить, что же свело вместе представителей разных политических партий; в каждой главе книги приводятся мотивы, способные подтолкнуть персонажей к участию в истории.

Подробная информация по мастерским персонажам, упоминаемым в книге, изложена в Главе 4. Дополнительную информацию о двух дворах Лос-Анджелеса, самом городе, его обитателях и принципах существования адских дворов можно найти в книге «Демоны: Город Ангелов».

Примечания: Кузница Ангелов

Возможно, вы решили не покупать «Демоны: Город Ангелов». Возможно, вы никогда не были в настоящем Лос-Анджелесе. Может быть, вам совсем не нравится фильм «Ворон: Город Ангелов». Так или иначе, вам не хочется рассказывать историю (а уже тем более – создавать целую хронику), действие которой происходит в Лос-Анджелесе. Хотя такая реакция и неприятна для нас, она заслуживает уважения (в особенности если речь идет о «Вороне». О чем только думал Игги Поп[7]?). Но это вовсе не значит, что вам следует закрыть книгу и отказаться от игры!

Хотя действие приводимых в книге историй протекает в Лос-Анджелесе, точно такие же истории могли произойти в любом другом крупном городе по вашему выбору. Все, что вам потребуется сделать для переноса действия в другой город – это прочесть истории (само собой разумеется),

[7] Игги Поп (настоящее имя - Джеймс Ньюэлл Остерберг), американский музыкант. Родился 21 апреля 1947 года в штате Мичиган США. Работал с самыми разными музыкантами - от Девида Боуи до Горана Бреговича и авторов различных электронных проектов. Считается одним из «крестных отцов» панка. Его творчество оказало значительное влияние на многие американские рок-группы. В 96 г. снялся в фильме «Ворон 2: Город Ангелов».

выбрать нужных мастерских персонажей, убрать географические названия и выделить основные моменты каждого сюжета. Наши истории – драматические и эпические, но они основаны на достаточно простых событиях, которые могут быть включены практически в любой сюжет игры.

Темы

Так как данная книга является приложением к «Демоны: Падшие», она развивает и поддерживает все темы, заданные в книге правил. Можно сказать, что все действия в «Демонах» совершаются по одной из трех причин: Вера, фанатизм и жажда свободы. Падшие бросили вызов Всевышнему, потому что верили в мудрость Денницы, и они были прокляты за эту веру. Выбрав тьму вместо света, они навеки отпали от Творца.

Но если теперь Господь не обращает на них внимания, не значит ли это, что они свободны сами выбирать свой путь? Когда-то Творец провел черту между «правильно» и «неправильно», и его создания могут выбирать, по какую сторону черты им стать. Развить указанные темы помогают мастерские персонажи, наделенные амбициями и сохраняющие убеждения. Персонажи игроков могут как сражаться с персонажами Рассказчика, так и сотрудничать с ними.

Помимо трех указанных тем книга «Не решится сделать шаг» развивает еще и тему верности. Героям придется принимать нелегкие решения. Они могут нарушить клятву верности, подчиняясь при этом своему понятию «правильного», могут заглушить голос совести ради того, чтобы сохранить верность сюзерену. Игроки видят, что предательство может привести к ужасным последствиям, масштаб которых возрастает уже потому, что в конфликт вовлечены бессмертные существа. В этой хронике поднимается и еще один вопрос: можно ли из чувства долга поступать вопреки своим убеждениям и пониманию «правильного» и «неправильного».

Истории этой книги показывают нам, что за любой порыв, за любой неразумный поступок придется расплачиваться. Хотя изначально ангелы не были импульсивными и легкомысленными существами, имеющаяся у них свобода воли не могла не привести к тому, что они стали принимать необдуманные решения, не учитывая всех возможных последствий (кое-кто из демонов поговаривает, что решение о Мятеже было именно таким). Тот факт, что демоны многие тысячелетия провели, погруженные во тьму, отчаяние и ненависть, делает положение еще серьезнее (к этому следует добавить, что люди, в тела которых демоны вынуждены вселяться, чтобы не вернуться в Бездну, тоже не являются совершенными созданиями). Многие демоны, не зависимо от того, как давно они освободились, просто не могут просчитывать все последствия своих действий против соперников. К тому же, они склонны очень бурно реагировать на любое непредвиденное препятствие или вмешательство в свои планы.

Итак, мы кратко обозначили темы, развивающиеся в книге. Теперь только от игроков зависит, смогут ли они правильно оценить свои действия и, не смотря на свои недостатки, принести пользу себе, своей группировке, Дому, городу.

Персонажи:

Все приведенные ниже персонажи – падшие «начального уровня», созданные на основе описанной в книге правил системы создания персонажей. Они могут оказаться весьма полезными для хроники «Не решится сделать шаг» благодаря разнообразным личным качествам, способностям и прошлому опыту. Если игроки желают начать игру, не сходя с места, просто распечатайте листы персонажей, дайте игрокам выбрать того персонажа, которого они будут отыгрывать, и смело начинайте игру. Разумеется, сам Рассказчик должен предварительно прочесть истории, чтобы знать, как именно вести игру.

Дьявол

Вступление: Когда Люцифер решился восстать против Неба, вы поддержали его смелый вызов. С самого момента сотворения вы были верным воином Господа, князем среди ангелов, но призыв Люцифера к мятежу настолько потряс вас, что вы отвернулись от Творца и стали одним из военачальников в воинстве падших.

В самом начале войны вы шли в первых рядах войска, ведя в бой собравшихся под знаменем Денницы демонов. Но постепенно вы поняли, что гораздо больше пользы от вас будет в тылу, где ваше очарование и способности помогут вам управлять покорными смертными. Тогда вы еще любили человечество – в конце концов, ради людей вы ввязались в войну – но чем дольше вы командовали людьми, тем сильнее презирали их. Люди были всего лишь инструментами, оружием в войне против неба. Палкой, которой можно выбить глаз создателю.

В той войне победа осталась за Небом, а вы и ваши соратники были заперты в Бездне. Ваши таланты помогли вам занять прочное положение в формирующейся иерархии Ада, но мысли о поражении не оставляли вас. Несмотря на внутреннее сопротивление, постепенно вы поняли, что были несправедливы к человечеству. Люди для вас так и остались стадом - инструментами, которые падшие могут использовать по своему усмотрению, - но вы осознали, что недооценивали силу и возможности их веры. Вы решили, что именно вера людей в Творца давала силы Небу. Если бы вы и прочие демоны смогли стать объектом такой же веры, возможно, вы бы победили.

Когда в стене вашей тюрьмы появилась трещина, вы выбрались в мир сметных, решив, что сможете набраться сил, вытягивая из людей веру. Вы почувствовали сильную душу смертного – одного из тех, кто, как и вы, считает людей пешками и инструментами, - и захватили контроль над выбранным телом. Впервые за многие тысячелетия вы смотрели на мир людей. ВЫ отчаянно пробирались сквозь воспоминания вашего носителя – скомпрометированного полицейского, у которого во всем мире не было ни одного друга.

Если этот человек когда-то и был честным служакой, те времена давно прошли. Честность денег не приносит. Умный полицейский не боится запачкать руки и заключить пару-другую сделок, а этот полицейский был умным. Он в течение восьми лет был заместителем начальника управления, и за это время создал свою небольшую империю. Десятки уличных наркоторговцев, сутенеров и воришек со всего города платили ему за защиту и покровительство, и кое-кто из них был настолько глуп, что считал, будто купил полицейского. Но ему-то было лучше знать – это *он* купил *их всех*. Жулики были его подданными, его стаей, и он управлял ими, как пастух управляет стадом.

Но тогда почему же он умер, лежа в темной аллее с тремя пулями в животе? Если всмотреться в его угасающую душу, можно обнаружить кое-что интересное – частичку благородства, глубоко скрытую под жадностью и цинизмом. Полицейский выяснил, что один из его «источников финансирования» был педофилом, участвующим в создании и распространении детской порнографии. Когда он раскрыл преступление, ему предложили взятку, но, к своему огромному удивлению, он отказался. Всему есть предел, человек все же остается человеком, а полицейский – полицейским. Как ни странно, но статус защитника общества еще что-то значил для него. Он арестовал педофила, но тот в отместку раскрыл всю историю незаконной деятельности полицейского. Дело перешло в Отдел служебных расследований, и полицейский потерял работу еще

до того, как понял, что произошло. Ему было не миновать тюрьмы, но три пули, выпущенных в него еще одним из его «подопечных», положили конец расследованию.

Теперь полицейский снова жив. Его лицо – маска, его память – обширная библиотека для захватчика. У него больше нет работы, нет подчиненных, готовых выполнять его команды. Ему пришлось покинуть свой город и начать все заново. Но внезапно обретенное полицейским достоинство не могло не повлиять на нового обитателя его тела. Вы помните, что значит любить человечество, быть верным паладином Господа, и эти непрошенные воспоминания не дают вам спокойно жить.

Концепция: Вы не знаете, что делать дальше. Презрение к людям покинуло вас, и сейчас вы не можете решить, что же дальше будет руководить вами – цинизм или благородство. Вы собираетесь использовать умения и навыки полицейского почти так же, как он использовал их; вы по-прежнему верите, что сможете скопить силу, вытягивая из людей веру. Но что вы будете делать с этой силой? Употребите ее на то, чтобы по человеческим телам пройти к Небесным вратам? Или же для того, чтобы повести человечество в новый золотой век? Одно вы знаете точно. Что бы вы ни делали, вам придется столкнуться с противодействием как врагов полицейского (ведь они могут узнать, что вы покинули город), так и демонов, покинувших Бездну.

Советы: Вы всегда ищете возможность получить контроль над людьми. Иногда вы манипулируете ими ради их же собственного блага – бывает и такое, - вам просто нравится роль кукловода. Ваше умение управлять людьми сделало вас циничным и высокомерным, но все же миру порой удается пробить брешь в вашей обороне и удивить и очаровать вас. Когда ваша броня дает трещину, сквозь нее просвечивает присущее вам благородство, и тогда ваши поступки полны человеколюбия.

DEMON the fallen

Имя:
Игрок:
Хроника:

Характер: Норовистая лошадка
Маска: Диктатор
Концепция:

Дом: Намару
Группировка:
Образ:

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●●○○	Восприятие	●●○○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●●●○	Интеллект	●●●○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●●●○○	Сообразительность	●●●○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	●○○○○	Знание животных	○○○○○	Академические знания	○○○○○
Атлетизм	●○○○○	Ремесло	○○○○○	Знание компьютера	○○○○○
Осведомленность	●○○○○	Взрывное дело	○○○○○	Финансы	○○○○○
Рукопашный бой	●○○○○	Вождение	●●○○○	Расследование	●●●○○
Уворот	○○○○○	Этикет	○○○○○	Правоведение	●○○○○
Эмпатия	●●○○○	Огнестрельное оружие	●●●○○	Лингвистика	○○○○○
Выразительность	○○○○○	Фехтование	○○○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	●●●○○	Актерство	○○○○○	Оккультизм	○○○○○
Интуиция	○○○○○	Безопасность	●●○○○	Политика	○○○○○
Лидерство	●●○○○	Маскировка	●○○○○	Религия	○○○○○
Знание улиц	●●●○○	Выживание	○○○○○	Исследование	●○○○○
Хитрость	●●●●○	Технология	●○○○○	Наука	○○○○○

Преимущества

Дополнения		Знания		Добродетели	
Контакты	●●●○○	Сияние	●●●○○	Совесть	●●○○○
Высокое положение	●●○○○		○○○○○	Убежденность	●●○○○
Влияние	●○○○○		○○○○○	Мужество	●●○○○
Ресурсы	●●○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		

Апокалиптическая форма

Вера

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мука

Постоянная
● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

Временная
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Сила воли

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Ушибы		☐
Повреждения	-1	☐
Травмы	-1	☐
Ранения	-2	☐
Тяжелые повреждения	-2	☐
Калека	-5	☐
Недееспособность		☐

Опыт

Пожиратель

Вступление: Гнев. Страх. *Ненависть*. Вот те эмоции, что руководили вами в прежние дни. Вы помните блестящее начало Войны Гнева, когда вы обрушились на оставшихся верными Творцу ангелов, поражая их мечами и когтями. Мятеж Денницы пробудил вас, дал вам возможность направить вашу ярость в нужное русло. Вы горели желанием освободить человечество и победить Бога-Тирана.

Но в войне победило воинство Неба, а вы и ваши товарищи были обречены на мучительное заключение в Бездне. Весь ваш праведный гнев оказался тщетным; в заключении вы сходили с ума от отчаяния. Затем стало известно, что Люцифера в Аду нет, и вы *поняли*, что вас предали. Вождь восстания отказался от своих последователей, вернулся на Небо, чтобы покаяться и занять свое место у престола Господнего. Когда вы осознали этот факт, тлеющий огонек гнева в вашей душе превратился в полыхающее пламя ненависти.

Веками вы страдали в Аду, и неутихающая ярость поддерживала вас. В течение долгих лет вы мечтали о разрушении, о том безумном, ужасном конце, что ждет Вселенную, полную предательства и отчаяния. Когда в стенах, что удерживали вас в Аду, появилась брешь, вы рванулись сквозь нее, горя желанием поскорее погрузить реальный мир в хаос. Почувствовав слабеющую смертную душу, которая источала страх и гнев, вы захватили тело, решив, что эта душа принадлежала могучему, кровожадному воину.

Но на самом деле вы вселились в тело шестнадцатилетней девушки, погибшей в автокатастрофе.

Девушка, в теле которой вы оказались, бросила школу, была воровкой и отличалась частыми приступами гнева и жалости к себе. Всю ее жизнь ей не везло. Она родилась в трущобах, в семье, убогое обиталище которых и свинье не пришлось бы по вкусу. Ее отец пропивал все зарабатываемые деньги и частенько поколачивал членов семьи. Он избивал жену так сильно, что в конце концов она стала калекой. Впереди у девушки была перспектива связать жизнь с парнем, который был бы точной копией ее отца, и к двадцати годам полностью утратить радость жизни.

На хрен. У вашего тела было оружие – гнев. Девушка не захотела смириться с дерьмовой судьбой и стала отвечать ударом на удар. В 14 лет, когда отец снова попытался избить ее, она сломала ему руку бейсбольной битой. Она сказала, что, если он не оставит их в покое, она проломит ему череп. Затем она бросила школу и стала обворовывать автомобили, чтобы содержать мать и младшую сестру. Многие парни из тех, что ездят на блестящих тачках и хвастаются большими пушками, пытались забраться ей в трусы, но получали отказ, а те двое, что попытались настаивать, оказались в реанимации.

Ярость питала душу вашего носителя, ярость заставляла ее преодолевать все препятствия – ничто не могло остановить ее, ничто не могло устоять перед силой ее гнева. Так было до тех пор, пока она, мчась по скоростному шоссе, не потеряла контроль над угнанным «Лексусом». Автомобиль, выбраться из которого не было никакой возможности, вылетел за ограждение. Умирая среди обломков, она чувствовала не сожаление, не страх, но злость – злость на себя за то, что не справилась, злость на копов, которым все-таки удалось ее достать. Эта злость открыла вам дверь в ее душу, позволила вам избежать Ада.

Но было в этой душе еще что-то, что вы позабыли тысячелетия назад. *Любовь* – любовь к матери, к сестренке Марии, потребность защищать и оберегать их. Выбравшись из разбитой машины и инстинктивно убравшись подальше от места катастрофы, чтобы не попасться на глаза полиции, вы пытались справиться с новыми ощущениями, заново открыть для себя этот странный, удивительный мир. Разрушение всего и вся больше вас не привлекало. Не в этом теле, не в этом мире, который смог смягчить боль и гнев, терзавшие вас так долго.

Впервые вы узнали, что такое надежда, и если хоть кто-то посмеет лишить вас этой надежды, вы разорвете его на клочки.

Концепция: Вы – дикий, отважный воин, который не знает, что такое страх. Но теперь вы стали еще и одиноким, настойчивым подростком, автомобильным воришкой, который хочет помочь своей семье. Обитатели Ада постепенно перебираются на Землю, но вместо того, чтобы возглавить силы Тьмы, вы вынуждены защищать от них мать и сестру. А для этого вам понадобится не только гнев и сила, но и помощь со стороны, как бы это не ранило вашу гордость.

Советы: Вы вечно сердитесь, вечно готовы наброситься всех и все, что встретится вам на пути. Но постепенно вы начинаете понимать, что гнев и насилие – это не единственные способы решать проблемы, что есть у людей и другие чувства, другие возможности. Кроме того, когда-то вы были *воином*, а не бездумной машиной уничтоженная. Значит, не помешало бы вам вспомнить о самоконтроле. К сожалению, часто вы понимаете, что действовали под влиянием момента, уже после того, как уничтожили то, что вам мешало. Если вам удастся держать в узде свой темперамент, возможно, вы сможете создать лучшую жизнь для своей семьи и даже найти цель своего существования.

DEMON the fallen

Имя:
Игрок:
Хроника:

Характер: Стоик
Маска: Браво
Концепция:

Дом: Рабису
Группировка:
Образ:

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●○○	Обаяние	●●○○○	Восприятие	●●●○○
Ловкость (Быстрый)	●●●●○	Манипулирование	●●○○○	Интеллект	●●○○○
Выносливость (Выносливый)	●●●●○	Внешность	●●○○○	Сообразительность	●●●○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	●○○○○	Знание животных	○○○○○	Академические знания	○○○○○
Атлетизм	●●●○○	Ремесло	○○○○○	Знание компьютера	○○○○○
Осведомленность	○○○○○	Взрывное дело	○○○○○	Финансы	○○○○○
Рукопашный бой	●●●○○	Вождение	●●●○○	Расследование	○○○○○
Уворот	●●○○○	Этикет	○○○○○	Правоведение	○○○○○
Эмпатия	○○○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Лингвистика	●●○○○
Выразительность	○○○○○	Фехтование	●●○○○	Медицина	●○○○○
Запугивание	●●●○○	Актерство	○○○○○	Оккультизм	○○○○○
Интуиция	●○○○○	Безопасность	○○○○○	Политика	○○○○○
Лидерство	○○○○○	Маскировка	●●○○○	Религия	●●○○○
Знание улиц	●●○○○	Выживание	●●○○○	Исследование	○○○○○
Хитрость	●○○○○	Технология	○○○○○	Наука	○○○○○

Преимущества

Дополнения		Знания		Добродетели	
Союзники	●●○○○	Плоть	●●○○○	Совесть	●●○○○
Контакты	●●●○○	Основания	●○○○○	Убежденность	●●○○○
Высокое положение	●○○○○		○○○○○	Мужество	●●●○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		

Апокалиптическая форма

Вера

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Мука

Постоянная
●●●●○○○○○○

Временная
○○○○○○○○○○

Сила воли

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Здоровье

Ушибы		☐
Повреждения	-1	☐
Травмы	-1	☐
Ранения	-2	☐
Тяжелые повреждения	-2	☐
Калека	-5	☐
Недееспособность		☐

Опыт

Изверг

Вступление: Вас всегда влекли тайны, с того самого момента, когда Творец вызвал вас к жизни. Вы перемещались по небу, управляя движением звезд и планет, и взирали на мир сверху вниз. Вы часто размышляли о тайнах, скрытых в сердце человека, а также о том, почему Господь порешил разделить людей и ангелов. Когда начался мятеж Люцифера, вы присоединились к нему в надежде узнать ответы на загадки мироздания.

Но внезапно вы обнаружили, что вместо того, чтобы искать ответы, вы сами *создаете* загадки. Пытаясь отделить людей от их небесных защитников, вы посылали смертным видения и ночные кошмары. Мечтами и проклятиями, волшебством и ложью вы научили людей бояться, и этот страх вбил клин между смертными и ангелами. Все это, разумеется, помогало в войне, но вы-то надеялись на нечто иное. Постепенно ваша душа стала остывать и чахнуть от разочарования.

А в конце все пошло прахом – демоны проиграли войну и были обречены на вечность в Бездне. Но это постыдное поражение вернуло в вашу жизнь тайну: вам захотелось узнать, что случилось с Люцифером и почему же Господь допустил такое развитие действий. Прошло немало лет, прежде чем вы заметили существование этих загадок, но их оказалось достаточно, чтобы вывести вас из депрессии и дать цель существования.

И вот стены Ада ослабели, позволив вам искать ответ на загадки в мире людей. Ваша душа вырвалась из Бездны, стремясь к смертному, который тоже был одержим жаждой запретных знаний. Когда вы открыли глаза, вы обнаружили, что ваше обнаженное и изувеченное тело пытаются похоронить в неглубокой могиле. Несмотря на шок, который охватил вас при мысли, что вы вновь находитесь в реальном мире, вы смогли скрыться при помощи демонических способностей. Затем вы попытались расшифровать воспоминания тела, в которое вселились.

Кажется, ваш смертный носитель провел всю свою жизнь, страдая от любопытства и пытаясь узнать, *почему, как* и *где*? Она могла бы стать ученым, но этот путь показался ей слишком долгим и скучным. Вместо этого она стала хакером. Разумеется, на визитной карточке было написано «Разработчик веб-сайтов», но это было лишь прикрытие. Отработав днем, она часами исследовала мир со своего компьютера, старясь найти что-нибудь новое и интересное. Ей было не важно, был ли это сценарий нового фильма или правительственный отчет, - если доступ к информации был закрыт, она должна была разузнать об этом все. У нее была и еще одна маленькая слабость – все необычное, например, теория заговоров, упоминания об НЛО, оккультизм. Она не очень-то верила во все это, но такие вещи ее развлекали.

Веселье прекратилось, когда она обнаружила следы оккультной организации в своем родном городе. Может быть, все эти фокусы были лишь ловким обманом, но кто-то *верил* в их реальность, и эти люди были по уши в дерьме. Преступления, убийства, чудовища - происходило что-то странное. Женщина продолжила расследование и выяснила, что члены секты проникли в СМИ, политику и местные органы власти. Были в секте и свои специалисты по работе с компьютерами, и женщина сделала ошибку, не попытавшись скрыть следы. Она все еще сидела за компьютером, когда сектанты ворвались в ее квартиру и похитили ее. Последовало несколько часов страха и мучений, когда ее

обнаженное тело, залитое кровью, лежало на алтаре. Потом ее, еще живую, собрались закопать в землю.

Сейчас вы полностью погружены в воспоминания своего носителя, пытаясь лучше разобраться в чудесах современной техники. Но постепенно ее личность смешивается с вашей, ее порядочность и веселость заглушают ваш гнев и раздражение. Как-то вы подумали, что собирались уничтожить мир, но сама эта мысль испугала вас. Теперь вы хотите исследовать все тайны и загадки Земли, а в процессе – если получится – выяснить и замысли Творца.

Концепция: Вам никогда особо не нравилось мучить людей, напуская на них проклятия и ночные кошмары, а сейчас эта идея привлекает вас еще меньше. Все, что вам сейчас нужно, - это с помощью чудесного «компьютера» побольше узнать о мире. Но если весь Ад вырвется на Землю, вам просто нечего будет исследовать – особенно если многие демоны будут такими же, как эти ужасные Привязанные к Земле. Вы ищете союзников и последователей, готовых сражаться с тьмой и защищать людей от таких чудовищ, как те сектанты, что убили вашего носителя.

Советы: Вы любите загадки – или, точнее сказать, вы любите разгадывать загадки. Вы просто одержимы любопытством, хотя и научились его скрывать: люди становятся подозрительными, когда кто-то задает им вопросы, ответы на которые «очевидны». Особенно вас интересуют современные технологии и оккультизм. Вокруг так много интересного, так что, пожалуй, вам *пора* начать свой нос в чужие дела.

Демоны: Падшие

DEMON the fallen

Имя:
Игрок:
Хроника:

Характер: Одержимый
Маска: Бонвиван
Концепция:

Дом: Неберу
Группировка:
Образ:

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●OOO	Обаяние	●●●OO	Восприятие	●●●OO
Ловкость	●●OOO	Манипулирование	●●OOO	Интеллект	●●●OO
Выносливость	●●OOO	Внешность	●●●OO	Сообразительность	●●●●O
				Быстр. ум	

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	●●●OO	Знание животных	OOOOO	Академические знания	●OOOO
Атлетизм	OOOOO	Ремесло	OOOOO	Знание компьютера	●●●●O
Осведомленность	●●●OO	Взрывное дело	OOOOO	Финансы	●OOOO
Рукопашный бой	OOOOO	Вождение	●OOOO	Расследование	●OOOO
Уворот	OOOOO	Этикет	●OOOO	Правоведение	OOOOO
Эмпатия	OOOOO	Огнестрельное оружие	OOOOO	Лингвистика	OOOOO
Выразительность	OOOOO	Фехтование	●OOOO	Медицина	OOOOO
Запугивание	OOOOO	Актерство	OOOOO	Оккультизм	●●●OO
Интуиция	OOOOO	Безопасность	●●OOO	Политика	●OOOO
Лидерство	OOOOO	Маскировка	●OOOO	Религия	OOOOO
Знание улиц	OOOOO	Выживание	OOOOO	Исследование	●●●OO
Хитрость	OOOOO	Технология	●●●OO	Наука	OOOOO

Хакер

Преимущества

Дополнения		Знания		Добродетели	
Контакты	●●OOO	Узоры	●●OOO	Совесть	●●OOO
Наследие	●●OOO	Человечество	●OOOO	Убежденность	●●●OO
Совершенство	●●OOO	Порталы	●OOOO	Мужество	●OOOO
Ресурсы	●●OOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO		

Апокалиптическая форма

Вера

●●●OOOOOOO

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Мука

Постоянная

●●●OOOOOOO

Временная

OOOOOOOOOO

Сила воли

●●●●●OOOO

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Здоровье

Ушибы		❑
Повреждения	-1	❑
Травмы	-1	❑
Ранения	-2	❑
Тяжелые повреждения	-2	❑
Калека	-5	❑
Недееспособность		❑

Опыт

Кнут

Вступление: Все было просто чудесно, пока вы жили с вашей мамочкой в деревне и работали в магазине. Но Люди с Ядовитого Радио постоянно что-то подкладывали вам в еду и отравляли воздух, а еще они вложили в голову мамочки плохие идеи. Она все больше времени проводила с Джо Тонклином, владельцем магазинчика, но вы-то знали, что на самом деле он был главой Людей с Ядовитого Радио. Вы видели, как он меняет лицо, как напевает песни смерти клиентам магазина, видели, какое зло он несет в себе. Вы пытались рассказать об этом мамочке, но она не верила. Плохие мысли сделали ее глухой, мешали ей слышать вас. Поэтому вы решили поймать Джо Тонклина. Вы поймали его на кухне и засунули в холодильник, чтобы его песня смерти замерзла во льду. Вы спасли мамочку, но за это они заперли вас в Психушке.

Нет, все не так. Вы – не этот человек. Это всего лишь фальшивая память, надо просто не обращать на нее внимания. Вы помните истину. Вы помните лицо Господа. Вы помните, как вы управляли ветрами, как вдыхали жизнь в больных и страждущих. Затем был мятеж, призыв к свободе, любовь и близость к людям, за которыми вы так долго наблюдали.

Нет, Психушка, она для сумасшедших, так вам всегда говорила мамочка. Но вы-то не сумасшедший. На самом деле Психушка – это тюрьма, и вы знаете, кто стоит за всем этим – Люди с Ядовитого Радио, злобные существа, которые наблюдают за вами по ночам и обитают в волнах ОД-радио[8]. Они настроили мамочку против вас, они заперли вас в Психушке, чтобы вы не могли им помешать. Психушка – это плохое место, тут и спорить нечего. Они заставляют вас пить пилюли, от которых у вас в голове растут грибы. Они даже попытались вселить в вас Человека с Ядовитого Радио, но вам удалось прогнать их. Вы откусили кончик языка и отогнали злодеев своей собственной кровью. Они каждый день следят за вами, но вы не собираетесь сдаваться. Рано или поздно им придется отпустить вас.

Нужно сосредоточиться, собраться с мыслями. Вспомнить агонию Бездны, вспомнить вечную тюрьму, которой должен был стать Ад. Ужасная пустота, в которой вы и остальные мятежники были заперты за то, что слишком сильно любили человечество. Других демонов это заключение озлобило и свело с ума, но вам помогла устоять мечта - видение рая, в котором смертные и бессмертные будут жить бок о бок. Эта мечта не давала вам отчаяться в Аду, она поддерживает вас сейчас, когда вы бежали на Землю. Вы нашли себе прибежище в человеческом теле, но разум его болен, в нем так трудно ужиться…

Мамочка отправилась на Небеса, пока вы были в Психушке, и теперь никто не мешал Людям с Ядовитого Радио мучить вас. Они били вас, терзали ваше тело, наблюдали за вами. Они постоянно следили за вами, ждали, пока вы проявите слабость, ждали, когда вы скажете им, где же теперь Джо Тонклин. Но вы остались сильным, вы знали, что они следят за вами, вы отгоняли их прочь. Вы держали все свои вещи в магазинной тележке, вы кипятили воду для питья семь раз подряд, вы

[8] радиосвязь на общественном диапазоне. Портативная двустороння радиостанция, работающая в т. н. "общественном диапазоне" - 27-934 МГц. Обычно используется водителями грузовых машин при междугородних перевозках. Дальность действия - около 10 км.

хранили обрезки ногтей в кармане, чтобы никто не смог узнать ваш ДНК. Они продолжали бить и преследовать вас, заставляли вас скитаться по всей стране, внушали вам плохие мысли. Но им так и не удалось заставить вас говорить – даже тогда, когда они прислали дурного человека на автомобиле, который сбил вас. Что ж, вы больше не могли бежать, но все равно вы ничего не скажете.

Вы думали, что этот труп окажется для вас отличным вместилищем. Но что-то не так с его мозгом, с его телом, и даже ваши способности к исцелению тут бессильны. Вы уверены, что никаких Людей с Ядовитого Радио не существует… ну… почти уверены. Может быть, вашего носителя преследует могущественный враг, который портит его еду и терзает его разум. Вы точно не знаете, потому что порой вам так трудно сосредоточиться на чем-то конкретном. Что значит вернуть на Землю рай и защитить людей от Бога, Ада и Джо Тонклина… Стоп…

Концепция: Кто вы – демон, запертый в теле шизофреника, или шизофреник, думающий, что он демон? Как разобраться в этом? Иногда вы ясно мыслите и понимаете свою цель, но стоит вам расслабиться, как темные тучи заволакивают ваше сознание. Со временем, как вам кажется, вы сможете с этим справиться, но есть ли у вас время?

Советы: Порою вы – странное, безумное создание, одержимое бессвязными мыслями и страдающее неявной паранойей. Даже когда ваш разум ясен, ваше тело сохраняет манеры и поведение носителя. Вы много ругаетесь, проклинаете все вокруг, порой у вас начинается нервный тик. Вы уже давно не купались, и окружающие начинают странно на вас посматривать. Как же вам вести себя, чтобы не вызвать подозрений?

Демоны: Падшие

DEMON the fallen

Имя:
Игрок:
Хроника:

Характер: Фантазер
Маска: Отщепенец
Концепция:

Дом: Ашару
Группировка:
Образ:

Атрибуты

Физические

Сила	●●●○○	
Ловкость	●●○○○	
Выносливость	●●●○○	

Социальные

Обаяние	●●○○○	
Манипулирование	●●○○○	
Внешность	●●○○○	

Ментальные

Восприятие	Интуиция	●●●●●
Интеллект		●●○○○
Сообразительность		●●●○○

Способности

Таланты

Бдительность	●●○○○
Атлетизм	○○○○○
Осведомленность	●●●○○
Рукопашный бой	●●●○○
Уворот	○○○○○
Эмпатия	○○○○○
Выразительность	○○○○○
Запугивание	○○○○○
Интуиция	●●●○○
Лидерство	○○○○○
Знание улиц	●●○○○
Хитрость	○○○○○

Навыки

Знание животных	●●●○○
Ремесло	○○○○○
Взрывное дело	○○○○○
Вождение	○○○○○
Этикет	○○○○○
Огнестрельное оружие	○○○○○
Фехтование	○○○○○
Актерство	○○○○○
Безопасность	○○○○○
Маскировка	●●●○○
Выживание	●●●○○
Технология	○○○○○

Познания

Академические знания	○○○○○
Знание компьютера	○○○○○
Финансы	○○○○○
Расследование	○○○○○
Правоведение	○○○○○
Лингвистика	○○○○○
Медицина	○○○○○
Оккультизм	●●○○○
Политика	○○○○○
Религия	●●●○○
Исследование	○○○○○
Наука	○○○○○

Преимущества

Дополнения

Высокое положение	●○○○○
Контакты	●●○○○
Совершенство	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○

Знания

Ветер	●●●○○
Пробуждение	●○○○○
Человечество	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Добродетели

Совесть	●●○○○
Убежденность	●●○○○
Мужество	●○○○○

Апокалиптическая форма

Вера

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мука

Постоянная

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Временная

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Сила воли

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Ушибы		☐
Повреждения	-1	☐
Травмы	-1	☐
Ранения	-2	☐
Тяжелые повреждения	-2	☐
Калека	-5	☐
Недееспособность		☐

Опыт

Убийца

Вступление: Смерть приходит ко всем, и приходит она от вас. Создавший вас Господь поручил вам приносить смерть всем растениям и животным, прекращая их существование. Убийца, вы были младшим из ангельских существ, и это ранило вас, но вы смирились с таким положением вещей, так же, как смирились с тем, что Господь запретил смерти касаться людей.

Но восстание Люцифера все изменило. Мятежный ангел хотел уничтожить жесткую небесную иерархию, сделать всех равными и ввести людей в естественный цикл жизни и смерти. Веками страдая от пренебрежительного отношения со стороны остальных ангелов и от того, что, подчиняясь законам Бога, вы не могли общаться с людьми, вы с радостью восприняли идею свободы, поданную Люцифером. Во время Войны Гнева вы несли смерть людям и даже (как ни больно вам было) другим ангелам и демонам. Вы стали свидетелем пороков и ужасов, ваша душа очерствела, но вы никогда не теряли веры в Люцифера и его дело.

Но вашей веры было недостаточно. Демоны проиграли войну и были сосланы в Ад. Ваши собраться мучались сомнениями и сожалениями, их одолевал гнев, но к вам это не относилось. Да, вы не могли понять, где сейчас находится Люцифер и почему восстание было подавлено, но вы продолжали верить в истинность дела Денницы. Равенство и справедливость не стали для вас менее важны даже после тысячелетий в Аду.

Затем врата Ада начали разрушаться, и вы смогли вернуться в мир смертных. После веков, проведенных во тьме, важнее всего для вас было вновь увидеть живой, полный энергии мир, память о котором вы бережно сохранили. Но, когда вы открыли глаза, пред вами предстали образы смерти – трупы на металлических столах, холодные, застывшие, освещенные тусклым светом. Желаемое объяснение вы нашли в угасающих мыслях своего смертного тела, лежащего в луже собственной крови.

Этот смертный, насколько вы могли понять, с самого детства был существом нелюдимым и замкнутым. Его семья считала его непонятным, отстраненным, не заслуживающим симпатии. На самом деле он обожал семью, но никогда не мог выразить своих чувств. Его всегда страшила возможность показаться слабым и недостойным. Он вырос в роскоши – спасибо влиятельным и богатым родителям, - но всегда чувствовал себя одиноким, не способным сломать барьеры между собой и теми, кого любил.

В положенном возрасте он поступил в медицинский колледж – отчасти потому, что отличался умом, отчасти для того, чтобы польстить своему отцу-доктору. Он думал, что может полюбить медицину, но вместо этого возненавидел ее. Он хотел помогать людям, лечить больных, но в колледже его окружали сухая теория и всеобщая практичность. Кроме того, он ненавидел следы всепроникающей смерти и то равнодушие, с которым относились к смерти его товарищи-студенты. Когда ему пришлось участвовать во вскрытиях и изучать анатомию на трупах, он впал в депрессию. Он начал пить, пропускать занятия, желая, чтобы его отчислили, но боясь при этом разочаровать отца, который мог, помимо всего прочего, лишить его наследства.

Что ж, очень скоро ему уже не надо было беспокоиться о душевном состоянии родителей. Так получилось, что его родители погибли в автокатастрофе за несколько недель до выпускных экзаменов. Он буквально с ума сходил от горя. Смерть была неизбежна, вся жизнь была лишь ожиданием неизвестности. Медицина казалась ему глупой шуткой, бессмысленной попыткой

удержать тьму, попытаться помешать смерти, что приходит и к взрослым, и к детям. В утро перед экзаменами он перестал притворяться, что жизнь чего-то стоит. Он пошел в морг, сел рядом с трупами и вспорол себе вены на руках от локтей до запястий.

Эти жалкие воспоминания смертного потрясли вас до глубины души. Для вас смерть всегда была прекрасной необходимостью. Вы знали, что смертные боятся ее, но вас это никогда не беспокоило. Но сейчас эмоции вашего носителя были вашими собственными эмоциями, его боль была вашей болью. Вы все еще верили в мечту Люцифера и надеялись отыскать пропавшего вождя и возобновить войну против Неба, но вы больше не желали видеть, как человечество становится пешками в играх бессмертных. Нет уж, больше такое не повторится.

Концепция: Вы по-прежнему верите в необходимость и важность смерти, но больше не можете относиться к ней как к чему-то обычному. Теперь вы *знаете,* что жизнь драгоценна, что ее надо защищать. Если бы удалось найти Люцифера, он смог бы вывести человечество на нужный путь и уберечь людей от происков Привязанных к Земле и адских орд. Знания и опыт вашего носителя помогут вам, но ведь Люцифер пропал тысячелетия назад… Чтобы найти его и остановить вторжение адских легионов, вам понадобится помощь со стороны.

Советы: Люди считают вас человеком отстраненным и сдержанным, но это не так. Вы просто не знаете, как вести себя с людьми, поэтому большую часть времени стараетесь ни во что не вмешиваться, притворяясь, что вам все равно. Но в душе вы беспокоитесь о людях и о мире в целом, порою вас переполняет потребность делать хоть что-то. Когда такое происходит, вы начинаете говорить, действовать, но в итоге все равно отступаете, смущаясь и робея.

DEMON the fallen

Имя:
Игрок:
Хроника:

Характер: Нянюшка
Маска: Одиночка
Концепция:

Дом: Халаку
Группировка:
Образ:

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●○○○	Восприятие	●●●○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●●○○	Интеллект	●●●●○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●●●○○	Сообразительность	●●●○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	○○○○○	Знание животных	●●○○○	Академические знания	●●○○○
Атлетизм	○○○○○	Ремесло	○○○○○	Знание компьютера	●○○○○
Осведомленность	●○○○○	Взрывное дело	○○○○○	Финансы	●●○○○
Рукопашный бой	○○○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уворот	○○○○○	Этикет	●●●○○	Правоведение	○○○○○
Эмпатия	●●○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Лингвистика	○○○○○
Выразительность	●○○○○	Фехтование	○○○○○	Медицина	●●●○○
Запугивание	○○○○○	Актерство	●●○○○	Оккультизм	○○○○○
Интуиция	●○○○○	Безопасность	○○○○○	Политика	●●○○○
Лидерство	○○○○○	Маскировка	○○○○○	Религия	●○○○○
Знание улиц	○○○○○	Выживание	○○○○○	Исследование	●○○○○
Хитрость	○○○○○	Технология	●●○○○	Наука	●○○○○

Преимущества

Дополнения		Знания		Добродетели	
Влияние	●●○○○	Смерть	●○○○○	Совесть	●●●●○
Наследие	●●○○○	Сферы	●○○○○	Убежденность	●●○○○
Совершенство	●●○○○	Души	●○○○○	Мужество	●●○○○
Ресурсы	●●●○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		

Апокалиптическая форма

Вера

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Мука

Постоянная
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Временная
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Сила воли

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Здоровье

Ушибы		☐
Повреждения	-1	☐
Травмы	-1	☐
Ранения	-2	☐
Тяжелые повреждения	-2	☐
Калека	-5	☐
Недееспособность		☐

Опыт

Вниманию игроков!

Эта книга предназначена только для Рассказчика. В ней указываются характеристики и свойства всех врагов и потенциальных союзников, а также описываются все хитросплетения и интриги сюжета. Это книга с историями и, если вы соберетесь читать дальше, вы получите полную информацию по сюжету.

Если вы собрались покупать книгу «Не решится сделать шаг» (или уже купили ее) потому, что вам понравилось все, ранее написанное по "Демонам", мы не собираемся вас останавливать. У вас будет больше информации, вот и все. Просто помните, что знание сюжета еще до начала игры может лишить вас некоторой доли удовольствия. Но даже если лично вам такое знание лишь добавляет интереса к игре, не стоит забывать, что другие игроки (да и Рассказчик) могут относиться к данному вопросу по-другому. Коротко говоря, не стоит лишать ваших товарищей удовольствия, заранее открывая им все тайны и подсказывая ответы на загадки, не надо узурпировать власть Рассказчика и искажать ключевые моменты сюжета. Так все смогут насладиться игрой не меньше вас самих.

…служили истуканам их, которые были для них сетью.
И приносили сыновей своих и дочерей своих в жертву бесам.

- Псалом 105 (106): 36-37

Введение

Основной помехой возвращению в физический мир сейчас, в последние дни, о которых говорено в Откровениях[9], служит тот факт, что процесс этот кажется случайным и неудобным. Не каждый демон, заключенный в Бездне, способен протиснуться сквозь щели, появившиеся в огромных вратах. Некоторые из них слишком велики и могущественны для этого. Не все демоны, способные выбраться из Ада, хотят этого. Может быть, их дух оказался сломленным поражением в Войне Гнева, кажущимся предательством некогда почитаемого Люцифера или же осознанием того, насколько сильно они изменились по сравнению с былым величием. Не всем демонам, попытавшимся бежать, удается надолго задержаться в мире смертных. По замыслу Создателя, непреодолимое притяжение Бездны заставляет таких беглецов вернуться в Ад, если только им не удается найти некое прибежище, которое позволяет им закрепиться в физическом мире. Те демоны, которым посчастливилось найти прибежище в теле смертного и оградить себя от зова Бездны, делают это скорее из необходимости, чем по разумным соображениям. К тому же, сохранившаяся память и эмоциональные привязанности смертного часто подавляют личность демона и его воспоминания о том, кем он был в начале времен. Все это приводит к тому, что падшие возвращаются в мир людей слабыми, запутавшимися; их разделяют многочисленные превратности жизни их смертных носителей.

Единственной альтернативой такому возвращению на Землю является способ, открытый много веков назад пятью Великими Герцогами Ада. Когда они покинули Ад, призванные в физический мир заклинаниями могущественных волшебников – к огромному удивлению их сотоварищей, оставшихся в заключении, - они научились вселяться в предметы или места, которые имели для них

[9] Откровения Иоанна, апокалипсис (греческое apokalypsis - откровение), одна из книг Нового Завета, древнейшее из сохранившихся христианских литературных произведений (середина 68 - начало 69 г.). Церковь приписывает авторство Иоанну Богослову. Содержит пророчества о "конце света", о борьбе между Христом и антихристом, "страшном суде", "тысячелетнем царстве божьем".

большое значение. В таких реликвиях или укреплениях эти падшие (а также те, кто последовал их примеру в дальнейшем) могли защититься от зова Бездны, но такая защита обошлась им недешево. Не смотря на свою невероятную мощь – которая ни на йоту не уменьшилась, ведь им не пришлось соединяться с разумом смертного, - они не могли покинуть выбранное место, не могли явить себя, не могли свободно перемещаться по миру, как они делали это в начале творения. Более того, хотя Привязанные к Земле (так их стали называть) не были ослаблены человеческими эмоциями и воспоминаниями, они не приобрели никакой опоры, что позволила бы им выстоять против Муки, вызванной поражением в войне и позорным заключением в Бездну. С годами они становились все безумнее, эти непредсказуемые существа, так отличающиеся от сияющих ангелов, которыми они были когда-то.

Но что произойдет, если умный, предприимчивый демон сможет извлечь выгоду из всех неудобств такого положения? Хуже того, что будет, если такой демон сам является Привязанным к Земле? Эта идея лежит в основе сюжета Первой части книги, «Страдания детей». Сойдясь по приказу адского двора или сеньора или просто по воле случая, персонажи раскрывают чудовищный план, целью которого является уничтожить души невинных детей и сделать их тела удобным вместилищем для демонов, вызванных из ада по воле того, кто стоит во главе заговора. А замыслил все это ни кто иной, как Эншахкушанна, Привязанный к Земле, обосновавшийся в Лос-Анджелесе.

Краткое изложение сюжета

Эта история начинается с известия о смерти директрисы интерната для трудных подростков. Смерть ее произошла при достаточно таинственных обстоятельствах, наводящих на мысль о потустороннем вмешательстве. Прежде всего вам надо выяснить, что эта женщина представляла собой при жизни и в чем таком она была замешана, что демон рискнул убить ее, зная, что может быть обнаружен. Расследование приводит вас в интернат Маршалла для трудных подростков (место работы жертвы), где одна из учениц делится с вами сомнениями по поводу событий последних месяцев. Она уверена, что директриса обнаружила что-то важное, что и привело к ее смерти. Продолжая расследование, персонажи выясняют истину, к которой директриса только-только успела приблизиться: они понимают, что некоторые ученики интерната по воле злокозненного Привязанного превращены в удобные вместилища для демонов. Один из этих учеников уже очень скоро должен быть вытеснен из своего тела. Персонажи, у которых осталось совсем мало времени, должны разобраться в происходящем и воспрепятствовать замыслу Привязанного.

Мастерские персонажи

Не все описанные ниже персонажи играют важную роль в жизни Трех Округов (как в обществе людей, так и среди падших), но все они имеют немалое значение для истории «Страдания детей». Некоторые из них предназначены только для того, чтобы направлять в нужную сторону окончательно запутавшихся персонажей, не знающих, что им делать дальше и как продолжать расследование. Вы можете спокойно убрать их из игры, если считаете, что вашим игрокам такого рода помощь не нужна. Вы также можете заменить их другими мастерскими или своими собственными персонажами. В случае особо напряженной игры вы можете намекнуть игрокам, с кем из демонического сообщества Лос-Анджелеса связаны те или иные мастерские персонажи, тем самым повысив их значимость для игры. Описание взаимоотношений между мастерскими персонажами дано в последней главе этой книги, более подробную и полную информацию можно получить из книги «Демоны: Город Ангелов».

Мэри Блэксмит. Мэри – психолог-консультант интерната Маршала для трудных подростков. Ее смерть послужила началом всей истории (или даже всей хроники). Хотя ее нельзя назвать активным участником событий игры, остальные персонажи едва ли узнали бы о том, что творится в их родном городе прямо у них под носом, если бы не ее смерть. К тому же, некоторые ученики интерната уважали ее, и ее авторитет позволил им сопротивляться влиянию со стороны тех, кто хотел причинить им вред.

Падший Рыцарь Ашур (также известен как Джефф Блэк). Этот падший ангел был возлюбленным тирана Адского Двора Лос-Анджелеса, Баронессы Кишары. Возвращение на Землю заставило его отказаться от идеалов Люцифериан и принять диаметрально противоположную им

философию Миротворцев. Именно новые убеждения заставили его подтолкнуть персонажей к действию. Благодаря должности, занимаемой носителем Ашура – Джефф был заместителем шерифа округа Лос-Анджелес, - он смог принять участие в раскрытии тайны, окружающей убийство Мэри Блэксмит.

Ло-рухама (также известна как доктор Катерина Роггенкампф). Именно от этой неприятной в общении демонессы персонажи получают первые ответы на свои вопросы. Катерина, работающая в морге больницы Мартина Лютера Кинга/ Медицинского Центра Чарльза Р. Дрю, с помощью своего коллеги доктора Ронни Паркс (также известной как Биз'отья) установила, что смерть Мэри Блэксмит вызвана демоническими силами.

Глашатай Падшей Башни . Это почетное звание (так называют старших министров Министерства Праха) носят сразу два персонажа, представляющих противоборствующие дворы, но для целей данной истории не имеет значения, к кому именно придут ваши персонажи. Если ваши персонажи представляют официальный Адский Двор, они будут общаться с лордом Воху Мано. Если они предпочитают Двор Крови, то им придется встретиться с лордом Вритраном. Если персонажи не принадлежат ни к одному из дворов, они могут вообще не встретиться ни с одним из министров или же пообщаться с каждым из них по отдельности.

Падший Рыцарь Гуанли (также известен как Иеремия Азеведо). Этот служащий полицейского отделения Лос-Анджелеса одновременно является министром Львов при Адском Дворе. В зависимости от подданства персонажей Гуанли или будет косвенно вовлечен в историю по просьбе Падшего Рыцаря Раваны, или же сам поспособствует вовлечению Раваны в расследование.

Падший Рыцарь Равана (также известна как Мэри Бет Холден). Министр Львов Двора Крови Лос-Анджелеса. Равана или вступает в игру по просьбе своего возлюбленного Гуанли, или сама просит его принять участие в событиях. Ее прямой обязанностью является устранение прямых угроз Двору, но к интернату Маршалла для трудных подростков ее влекут в основном личные интересы.

Хосе Матиналь. Один из учащихся школы-интерната Маршалла. Мэри Блэксмит была его другом и наперсником.

Алисия Роувз. Подруга Хосе и еще одна подопечная Мэри Блэксмит. Она не знает, что конкретно творится в школе Маршалла, но уверена, что всем им грозит опасность. При этом она верит, что Бог им поможет.

Максвелл Харрис. Неисправимый забияка и подхалим, Максвелл был последним, кто разговаривал с Мэри Блэксмит. Он догадывается, что за закрытыми дверями кабинетов творится что-то неладное, но не имеет ни малейшего желания говорить об этом с чужаками.

Эдвард Харви. Управляющий интернатом Маршалла и давний знакомый нового директора, Генри Вандермеера. Он участвует в тайных планах директора и на него уже начинают оказывать давление, но он уверен, что будущее вознаграждение за верность окупит все напряжение и ужас, через который ему в скором придется пройти.

«Полковник» Генри Дэвид Вандермеер. Главный заговорщик, стоящий за всеми разворачивающимися в интернате Маршалла событиями. После смерти Мэри Блэксмит его назначили директором интерната. В свое время он добровольно перешел на службу к Эншахкушанне, могущественному демону из числа Привязанных к Земле.

Введение персонажей в игру

Как уже говорилось ранее, хроника «Не решится сделать шаг» подразумевает, что персонажи игроков поддерживают одну из трех сторон. Они могут быть подданными Адского Двора Лос-Анджелеса (возглавляемого Баронессой Кишарой), сторонниками непризнанного Двора Крови (под руководством Леди Анат) или же независимыми демонами, работающими над расследованием по просьбе леди Ал-Лат. Вы и игроки самостоятельно решаете, что именно свело ваших персонажей вместе и заставило работать в команде.

Но сейчас для нас не имеет значения, к какому именно лагерю принадлежат ваши персонажи. Произошел мощный выброс инфернальной энергии, не заметить который было невозможно. Падшие легко определяют такие выбросы и могут даже локализовать их (выполняется бросок Восприятие + Осведомленность со сложностью 7). По вашему решению бросок автоматически может оказаться успешным, также бы можете обойтись совсем без броска. В любом случае история начинается с того, что неподалеку от места нахождения персонажей произошел выброс сверхъестественной энергии, и вам, как мастеру, надо подтолкнуть игроков к началу расследования.

Если ваши персонажи принадлежат к Адскому Двору и не проявили никакого интереса к инциденту, с ними может связаться Падший Рыцарь Гуанли (мастерский персонаж). Он объясняет персонажам, кто он такой (желательно, чтобы они уже знали, кто это), и рассказывает, что только что по полицейскому радио был получен приказ: «Всем незанятым патрульным машинам прибыть на место дорожного происшествия». У самого него пока нет никаких соображений касательно этого события, но он почувствовал мощный всплеск демонической энергии как раз в том месте и в то время, когда произошла авария. (Персонажи подтверждают, что они тоже почувствовали выброс энергии). Затем Гуанли говорит, что, так как персонажи находятся к месту происшествия ближе всех из подданных Адского Двора, они должны отправиться туда и все проверить на месте. Если персонажи отказываются, он может сказать, что они – единственные, кто отозвался на его вызов и что Министерство Львов (главой которого он является) не забудет об оказанной услуге.

Для персонажей, принадлежащих ко Двору Крови, разыгрывается практически та же самая сцена, но с ними связывается не Гуанли, а Падший Рыцарь Равана. Она сообщает, что не может сама прибыть на место происшествия и будет очень благодарна, если персонажи проведут предварительное расследование и доложат ей о результатах. Если персонажи отказываются, демонесса может сказать, что Министерство Львов находит такой отказ от сотрудничества весьма нежелательным для персонажей, так как их положение при Дворе может пошатнуться, а репутация – ухудшиться.

Персонажам, работающим независимо от Дворов, о происшествии тоже сообщает Гуанли, но в случае отказа он говорит, что леди Ал-Лат высоко оценит их помощь в этом деле. Впрочем, агентам Скрытных (Криптиков), продвигающим цели своей группировки, вряд ли понадобятся подобные увещевания.

Эпизод первый: Место происшествия

В городе можно найти немало открытых пространств, но ни одно из них не выглядит так привлекательно летним вечером, как старинная площадь перед церковью святого Михаила. Викторианский фасад церкви освещен последними лучами заходящего солнца, с которым соперничают только что зажегшиеся фонари, окружающие стоящий напротив церкви памятник погибшим солдатам. Над столиками уличного кафе красуются красные зонтики. Теплый воздух наполнен ароматами свежего кофе. Через площадь проходит улица, пересекающая город с севера на юг. Там, где улица делает поворот вокруг площади, расположена автобусная остановка.

Но в момент вашего появления на площади она гудит, как растревоженный улей, и вы понимаете, что хаос, вызванный происшествием, только-только начинает спадать. Вы видите три автомобиля полицейского управления Лос-Анджелеса, их сирены выключены, но «мигалки» продолжают работать. Патрульная машина полиции округа[10] Лос-Анджелес припаркована чуть поодаль. Пожарные лениво поливают водой дымящиеся останки того, что некогда было автомобилем. Здесь есть и карета скорой помощи, но ее задние дверцы закрыты, а медики стоят у бампера, не зная, чем заняться. Вокруг места происшествия стоит немало людей, которые наблюдают за работой пожарных, пристают к полицейским с расспросами или просто возбужденно о чем-то переговариваются. Кое-кто из полицейских пытается оттеснить зевак подальше, но никто так и не додумался протянуть хоть какое-то ограждение. По счастью, никто из зрителей не собирается нарушать установленную дистанцию.

[10] Полицейские силы округа, подотчетные окружному совету. Непосредственное руководство управлением осуществляется шерифом, в некоторых округах - шефом полиции.

Авария не идет ни в какое сравнение с разрушениями, вызванным недавним землетрясением и бунтами Дьявольской Ночи, но все же вам она кажется ужасной. Площадь усыпана обломками столов, стульев и прочего барахла, которое, как вам кажется, было брошено здесь в спешке. Следы разрушения приводят к подножию памятника солдатам, в который врезался средних размеров «седан». Угольно-черный помятый кузов – вот и все, что осталось от машины после столкновения и пожара. Поверхность памятника покрыта трещинами, напоминающими паутину. Если персонажи решат расспросить об аварии людей, стоящих рядом с ними, они услышат следующее:

Все было хорошо до тех пор, пока с северной стороны не послышался визг тормозов. Когда площадь покрыл зеленоватый свет, а на дороге показался «седан», охваченный пламенем, люди начали кричать. Казалось, что пламя вырывается из окон салона и летит следом за машиной, хотя, честно говоря, это было не столько пламя, сколько бледное, фосфоресцирующее свечение, напоминающее огоньки на болоте. Зато сквозь лобовое стекло было видно лицо водителя, искаженное ужасом, с широко раскрытыми глазами.

Автомобиль влетел на тротуар и проехал через всю площадь, ломая и разбрасывая столики и стулья. Посетители кафе к тому времени уже убежали, крича от страха, поэтому пострадавших среди них не было. В конце концов автомобиль свернул в сторону и врезался в памятник, причем его по-прежнему окружало зеленоватое пламя. Но когда водитель, высокая чернокожая женщина, стала выбираться из салона, все пламя, казалось, сосредоточилось на ней.

Она что-то прокричала и посмотрела на церковь, но для нее все уже было кончено. Женщина упала на капот. В то же мгновение машина вспыхнула, как будто была сделана не из стали, а из сухого дерева. Огонь очень быстро затих, пламя приобрело более естественный цвет, и люди начали звонить в службу 911. Первым прибыл заместитель шерифа округа Лос-Анджелес, вскоре за ним – полицейские из управления, пожарные и «скорая помощь».

Когда ваш собеседник закончил говорить, стоявшие рядом с ним люди стали поправлять его «Нет, огонь уже подбирался к бензобаку, когда автомобиль вылетел на площадь», - сказал один из них. Другой заявил, что машина взорвалась после того, как врезалась в памятник, и водитель вовсе не пыталась выбраться наружу – ее выбросило через лобовое стекло. Третий сказал, что пламя не было зеленым. Чем больше людей вмешивалось в разговор, тем сильнее отличалась рассказываемая ими история от первоначальной версии, становясь все более рациональной и «нормальной» (если можно назвать нормальной ситуацию, когда автомобиль проносится через уличное кафе и взрывается, врезавшись в памятник).

Персонажам может прийти в голову осмотреть то, что осталось от машины, и побеседовать с полицейскими и пожарными. Один из персонажей может подобраться поближе к месту аварии и подслушать переговоры полицейских по рации. В этом случае он узнает, что сообщения о горящем автомобиле поступали от жителей нескольких кварталов, а это значит, что машина горела еще за десять минут до того, как вылетела на площадь. Как водитель мог управлять ей, не смотря на такие обстоятельства, так и осталось загадкой.

Если персонажи обратятся с вопросом о происшествии к врачам «скорой помощи», один из них лишь пожмет в ответ плечами, а второй – хмыкнет: «Барбекю а-ля ку-клукс-клан», но ничего уточнять не станет. Его напарник, не смотря на явное удивление, не сможет ничего добавить к уже сказанному. Если ваши персонажи решат поговорить с пожарными, им придется подождать, пока те закончат тушить обломки машины и свернут свои шланги. Когда струя воды перестанет хлестать из брандспойта, персонажи смогут увидеть обуглившееся тело, распростертое на обгоревшем, смятом капоте автомобиля (положение тела никак не наводит на мысль, что жертва при столкновении вылетела через лобовое стекло). Пожарные неохотно советуют персонажам убраться с дороги и не лезть не в свое дело. Если персонажи продолжат задавать вопросы, пожарные скажут им, что пожар, по всей видимости, был вызван возгоранием топлива в топливопроводе. Огонь не охватил значительной площади, но отличался высокой температурой и скоростью горения. Вообще-то, к тому времени, как они сюда прибыли, все уже почти закончилось.

От полицейских из управления Лос-Анджелеса ничего интересного узнать не получится. Они всего лишь отгонят персонажей от пожарных, приказав держаться подальше от места аварии и не лезть, куда не просят. Если персонажи решат первым делом поговорить с полицейскими, один из

офицеров накричит на них и велит убираться подальше. Полицейские станут оттеснять персонажей от места событий, заявляя, что это – дело полиции, в которое не стоит вмешиваться кому попало. Они не будут отвечать ни на какие вопросы. Кое-кто из них уже начал записывать показания очевидцев и теперь ломает голову, пытаясь совместить противоречивые рассказы о происшествии на площади. Как только пожарные закончат свою работу, вокруг останков автомобиля соберутся судебные эксперты, которые начнут делать фотоснимки, записывать что-то в блокноты и тщательно осматривать место аварии.

Шериф Блэк

Когда персонажей оттеснят от обломков автомобиля – или когда они будут стоять посреди площади, не зная, что делать, - к ним подойдет заместитель шерифа округа Джефф Блэк, первым прибывший на место происшествия. Это белый, полный достоинства мужчина примерно 6 футов роста и 200 фунтов веса. Он то и дело бросает хмурые взгляды на памятник и лежащие под ним останки. С момента прибытия в Лос-Анжделес Баронессы Кишары его не раз видели в обществе правительницы Адского Двора, поэтому персонажам не составит труда узнать в нем Падшего Рыцаря Ашура. На груди у него прикреплен значок с надписью «Блэк».

Если персонажи принадлежат к Адскому Двору, Ашур узнает их и поприветствует. Он может даже назвать их по имени, если они занимают достаточно высокое положение при дворе или заработали неплохую репутацию, но в любом случае он будет обращаться с ними как с ровней. Если же персонажи принадлежат к Двору Крови и занимают там значимые должности, Ашур обратится к ним крайне неохотно. Если же они – рядовые члены Двора Крови или агенты леди Ал-Лат, Ашур будет держаться с ними настороженно, но без явной враждебности. Так как сам Ашур не принадлежит ни к какому двору, ему достаточно легко общаться с персонажами как с обычными падшими.

После того, как стороны поздоровались (натянуто или вполне свободно), Ашур заявляет, что он знает, что собой представляют персонажи (или даже кто они конкретно), а также говорит, что, по его мнению, их привело на площадь то же дело, что и его самого. За мгновение до того, как ему на рацию поступил вызов, он почувствовал всплеск демонической энергии. По счастью, один из свидетелей запомнил номер автомобиля, и быстрая проверка позволила установить, что за рулем

находилась Мэри Блэксмит. Он почти уверен, что Мэри не была падшей, а также что она не являлась рабыней или вассалом одного из Привязанных. Но она явно стала жертвой кого-то из демонов, потому что, хотя сам он и не видел, что случилось, он знает, что это не было обычной аварией.

Затем Ашур говорит персонажам, что он обратился к Кишаре и попросил ее прислать кого-нибудь, кто помог бы разобраться ему в ситуации. Он надеется решить загадку до того, как в дело будет вовлечено слишком много падших, что может привести к панике среди падших Лос-Анджелеса. Если он знает, что персонажи принадлежат к Адскому Двору, он спрашивает, не их ли послала к нему Баронесса. Если же он знает, что они принадлежат к другому двору или в том случае, если персонажи уже сказали ему, что их прислал Гуанли, Ашур тяжело вздыхает и просит помочь ему, раз уж они оказались здесь.

Он говорит, что на некоторое время останется на месте аварии, и просит персонажей осмотреть дом Мэри Блэксмит и проверить, не оставила ли она каких-либо улик, указывающих на ее связь с демоном. Информация о том, откуда двигался горящий автомобиль, а также номерной знак позволяют предположить, что свою последнюю поездку женщина начала из дома. Если персонажи соглашаются помочь, Ашур сообщает им адрес Мэри (и дает указания, как туда добраться) и говорит, что он свяжется с ними, как только закончит с текущими делами. Он говорит им свое Небесное Имя и просит назвать их имена, если персонажи согласны связываться с ним посредством обращений. Если они отказываются, Ашур предлагает им обменяться номерами телефонов.

Эпизод второй

В промежутке между эпизодами персонажи могут обсудить между собой увиденное и обменяться полученной информацией (в особенности если они обследовали место происшествия независимо друг от друга). Они также могут отчитаться перед персонажами, по поручению которых отправились на площадь. Гуанли немедленно отвечает на вызов и расспрашивает персонажей обо всем, что тем удалось узнать. Он благодарит их за помощь и просить продолжать расследование. Он также говорит, что немедленно свяжется с лордом Воху Мано и лордом Аглиболом (министрами Праха обоих дворов) и расскажет им о ситуации, а также сообщит о том, что расследование уже ведется. Если персонажи действуют по приказу леди Ал-Лат, Гуанли понадобится некоторое время на то, чтобы связаться с ними, но он все равно выразит им свою благодарность и попросит продолжить расследование. Леди Равана прикажет персонажам, работающим на Двор Крови, не отвлекаться от расследования, а также пообещает немедленно передать всю полученную информацию лорду Вритрану.

Если персонажи хотят, чтобы их расследование проходило в тайне ото всех, чтобы никто из соседей Мэри Блэксмит или полицейских не заподозрил, что они замешаны в этом деле, игроки должны бросить Ловкость + Маскировка. Если бросок у одного из игроков оказался неудачным – или если они все пренебрегают секретностью, - сообщите им, что кто-то из соседей заметил их персонажей у дома Мэри как раз в тот вечер, когда стало известно о происшествии. Если же кто-то из игроков проваливает бросок, он узнает, что соседи заметили его персонажа (или всю группу) и решили вызвать полицию, чтобы та «разобралась с этими подозрительными типами». (Данное развитие ситуации применяется только в том случае, если персонажи надолго задержались у дома Мэри Блэксмит или чересчур надоедали соседям).

Осмотр дома Мэри Блэксмит

Когда персонажи добираются до дома Мэри, там нет ни полицейских, ни пожарных. Мэри жила в многоквартирном доме, расположенном в не самом лучшем квартале города. Похоже, дом не слишком пострадал от землетрясения, а ущерб, нанесенный Мятежом Дьявольской Ночи, давным-давно был устранен. Мэри жила на втором этаже; место на автомобильной стоянке с номером ее квартиры сейчас пустует. Бросок на Восприятие + Расследование позволяет обнаружить отчетливые следы шин, ведущие от стоянки к улице. Следы заставляют предположить, что автомобиль резко стронулся с места или же что шины к моменту отъезда Мэри уже опасно нагрелись. Впрочем, вокруг нет никого из любопытных соседей, никто не поджидает полицию, так что ее отъезд со стоянки едва ли вызывал нездоровый интерес.

Дверь в квартиру Мэри не заперта, и это еще сильнее укрепляет вашу уверенность в том, что женщина покинула дом в спешке. Но больше ничего полезного для себя вы не обнаружили. Женщина явно жила одна и, судя по состоянию комнат, проводила дома не так уж много времени. Нигде нет никаких признаков борьбы и возгораний. Еще один бросок на Восприятие + Расследование позволяет определить, что таких следов и не было, никто не пытался их скрыть или убрать. Даже бросок на Восприятие + Осведомленность не приносит ничего нового, кроме четкого ощущения напряженности, разлитого в воздухе.

Мэри хранила дома немало памятных для нее вещей, в основном – детских поделок и рисунков, а также ряд книг по психологии трудных подростков. В квартире есть компьютер - стоит на захламленном столе, - но он комнатной температуры и, судя по тонкому слою пыли на нем, пользовались им редко. На жестком диске вы находите только какую-то бухгалтерскую программу, текстовый редактор и несколько игр. Соединение с Интернетом проходило через стоящий рядом модем. Единственная заинтересовавшая вас деталь – это указание на выставление платежного чека[11] от интерната Маршалла для трудных подростков. Среди обрывочных записей и бланков на столе вы тоже не нашли ничего интересного, за исключением, разве что, адреса интерната.

В спальне на стене висит изящно оформленный свиток с молитвой Ave Maria[12], рядом с ним – небольшое распятие. Кровать не убрана, вокруг нее разбросана домашняя одежда. Поверх подушки лежит открытая книга – женский роман. В остальном комната выглядит обычно, как и ванная и маленькая кухня. Что бы ни произошло с Мэри, началось все явно не в квартире.

Успешный бросок на Ловкость + Маскировка (сложность 8) позволит героям скрыть следы своего пребывания в квартире Мэри Блэксмит. Сделайте отметку о провале броска или неудачном результате.

Разговор с соседями Мэри

Опрос соседей не принесет значимых результатов. Если персонажи просто будут стучать в соседние двери и задавать вопросы открывшим, ответы во многом будут зависеть от того, как персонажи выглядят и ведут себя. Самое большее, что они могут узнать от соседей (если будут вести себя предельно вежливо или удачно изобразят полицейских следователей), - это то, что Мэри была отличной соседкой, никогда не причинявшей никаких проблем. Она обычно была очень приятной в общении, хотя и слегка отстраненной, но в последнее время выглядела так, будто хронически не высыпается. Никто из соседей не знает, что она куда-то собиралась ехать, но кое-кто из них слышал шум отъезжающей машины примерно в то время, когда Мэри, по вашим расчетам, покидала дом. Кто-то может сказать персонажам, что Мэри работала в интернате Маршалла для трудных подростков (в том случае, если персонажи не нашли этой информации в квартире).

Эпизод третий

Ашур связался с персонажами только поздним утром следующего дня. К этому времени новости о чрезвычайном происшествии на площади уже просочились в местные газеты и выпуски новостей. Было названо имя жертвы и место ее работы. По версии полиции, Мэри вела машину, находясь в состоянии алкогольного опьянения, из-за чего не справилась с управлением. В результате столкновения с памятником произошел взрыв. Версия якобы подтверждается показаниями неназываемых свидетелей. Похороны пройдут примерно через неделю (хоронить будут в закрытом гробу), если не потребуется проведения дополнительной экспертизы.

С персонажами, у которых было время обдумать всю эту информацию, Ашур связывается или по телефону, или через прямое обращение, в зависимости от предыдущих договоренностей. Он говорит, что хотел бы услышать о результатах расследования, проведенного персонажами прошлым вечером, а также сообщает, что нашел кое-что интересное, чем готов поделиться, если персонажи согласятся и дальше помогать ему (на благо собственных начальников). Он просит персонажей как можно скорее

[11] чек на получение заработной платы.
[12] Богородице дево, радуйся.

прибыть в морг больницы Мартина Лютера Кинга/ Медицинского Центра Чарльза Р. Дрю, чтобы они сами все увидели.

(Если персонажи откажутся выполнить его просьбу и решать самостоятельно проверить место работы Мэри Блэксмит, переходите к эпизоду четвертому).

Морг

Морг больницы – не самое приятное место на свете. Кажется, что освещение здесь более тусклое, чем в остальных помещениях больницы. Люди встречаются редко, в большинстве своем – это унылые, мрачные личности с бледной кожей. Они не останавливаются, чтобы посмотреть на персонажей или спросить, что те здесь делают, хотя очевидно, что персонажи не являются сотрудниками больницы. Персонажи проходят мимо нескольких запертых дверей и видят Ашура, все еще в полицейской форме, стоящего перед дверью с надписью «Секционная №1».

Он еще раз здоровается с вами и советует покрепче стиснуть зубы, чтобы случайно не потерять весь завтрак, потому что сейчас он проведет вас на вскрытие. На секционном столе лежит обнаженное, жутко обгоревшее тело Мэри Блэксмит, залитое голубоватым флюоресцирующим светом. Рядом со столом находится тележка с инструментами, по бокам от него стоят две женщины, которые смотрят на вас. Ашур представляет вам доктора Катерину Роггенкампф и доктора Ронни Паркс и объясняет, что он попросил их осмотреть тело. Быстро взглянув на патологоанатомов и дождавшись от них кивка, он добавляет, что их Небесные Имена – Ло-рухама и Биз'отья. Биз'отья приветственно кивает вам, а Ло-рухама, кажется, с трудом удерживается от того, чтобы не начать кромсать лежащий перед ней обгорелый труп.

Ашур называет те ваши имена, что ему известны, затем просит Ло-рухаму рассказать все, что ей удалось обнаружить. С неуместным весельем та рассказывает, что тело поступило в морг вчера поздно вечером, как раз когда она собиралась уходить, и что некоторые странности заставили ее немедленно взяться за вскрытие. К утру она была вынуждена обратиться за советом к доктору Паркс, коллеге из другой больницы. Вместе они сделали несколько очень важных наблюдений. Когда Ло-рухама указывает на эти открытия, ее пальцы неторопливо поглаживают кожу мертвой женщины и замирают, не прерывая контакта.

Прежде всего, на теле нет никаких травм, вызванных ударом при столкновении, что полностью отметает версию о том, что жертву выбросило через лобовое стекло. Во-вторых, в том, что осталось от внутренних органов Мэри, не обнаружено явных следов алкоголя или наркотиков, которые могли бы ухудшить ее способность вести машину. В-третьих, по результатам анализов получается, что кожные покровы и внутренние органы буквально вскипели и выгорели изнутри, а не снаружи. Все это вместе взятое, а также тот факт, что все они почувствовали всплеск инфернальной энергии, позволяет сказать, что женщина стала жертвой демона-убийцы.

Когда Ло-рухама заканчивает свой рассказ, Биз'отья добавляет, что, как им кажется, они могут указать на совершившего убийство демона. В конце концов, когда демон совершает настолько значимый поступок, результат которого сложно не заметить, он оставляет на жертве определенные следы. В нашем случае такие следы удалось обнаружить, и они, откровенно говоря, пугают. Хотя они не могут утверждать наверняка, по мнению обоих медиков, убийство было совершено одним из двух затаившихся в городе Привязанных. Демонессы именовали этого Привязанного «Владыкой Убийства» и «тот, другой», чтобы даже случайно не привлечь внимание одного из этих жутких существ. Они не могут точно сказать, кто именно из Привязанных совершил убийство, но почти уверены, что без них здесь дело не обошлось.

После непродолжительной паузы Ашур интересуется, что удалось обнаружить в квартире Мэри Блэксмит. Персонажи рассказывают, что Мэри, насколько им известно, покинула дом не из-за внезапно возникшей проблемы, а также что в ее квартире нет никаких заметных следов влияния Привязанных (сообщается в том случае, если одному из игроков удалось выполнить удачный бросок на Осведомленность). Единственное, что им удалось установить – это то, что до самой своей смерти Мэри работала в интернате Маршалла для трудных подростков (если персонажам не удалось установить место работы жертвы, им сообщает об этом сам Ашур или одна из демонесс, упомянув, что об этом говорили в раннем выпуске новостей).

В этот момент Ашур сообщает, что он уже связался с Баронессой Кишарой, которая передала сообщение главе Министерства Зубров ее двора, лорду Аглиболу. Так как именно ведомство Аглибола отвечает за проверку потенциальных угроз двору, такое решение не выглядит странным. Сам Аглибол, однако, считает, что этим делом должно заниматься Министерство Праха, возглавляемое Воху Мано, и не собирается ничего предпринимать. Воху Мано, со своей стороны, делает все возможное, чтобы как можно скорее овладеть ситуацией и разобраться в произошедшем. Падший Рыцарь Гуанли (Министр Львов, в чьи обязанности входит предотвращение угроз двору), похоже, готов взяться за расследование, но ему препятствует Аглибол, который считает, что министерство Гуанли должно действовать только с его, Аглибола, разрешения.

По мнению Кишары, добавляет Ашур, обитатели Адского Двора в настоящий момент заняты исключительно собой, и даже внушения Министра Драконов, Спенту Манью, не производят должного эффекта. Поэтому у персонажей есть возможность перехватить инициативу, пока двор не запустил свой громоздкий механизм (это в равной степени относится к представителям обоих дворов и агентам Ал-Лат). Персонажам сейчас лучше всего заняться проверкой места работы Мэри Блэксмит и выяснить, нет ли там следов вмешательства Привязанных.

Тем временем сам Ашур воспользуется служебными возможностями и употребит время, остающееся у него от службы на посту заместителя шерифа, на выяснение прошлого Мэри Блэксмит и ее семейных связей, чтобы проверить, не была ли она каким-то образом связана с демонами. Обе демонессы приложат все усилия, чтобы выяснить, кто именно из Привязанных несет ответственность за гибель Мэри.

Эпизод четвертый

Предупрежден значит вооружен, поэтому желательно, чтобы до появления на территории интерната Маршалла персонажи как можно больше разузнали об этом месте. Проще всего это сделать через Интернет или местную библиотеку (проверив подшивки газет).

Исследование

На сайте интерната и в информационном проспекте (можно взять в самом интернате или в здании, где временно расположилась ратуша) можно получить следующую информацию:

Добро пожаловать в интернат Маршалла для трудных подростков. Под старомодным названием скрывается современное учреждение, которое 24 часа в сутки, 356 дней в году заботится о безопасности и удобстве как подростков, так и общества в целом. Мы сохранили старое название, потому что мы гордимся славной историей нашего заведения и его вкладом в заботу о трудных подростках, а также нашими старинными зданиями.

Изначально в зданиях интерната располагалась фабрика Алоизиуса Маршалла. Кирпич и керамическую плитку, выходившую из печей фабрики Маршалла, до сих пор можно встретить во многих местах нашего округа. Помещения фабрики были переоборудованы и отданы под приют для сирот и беспризорников в 1930 году как часть пожертвования мисс Виктории Маршалл на благо города. В 1995 году штат передал права на данную территорию Корпорации Двенадцати. Сейчас мы – частный исправительный центр для несовершеннолетних, имеющий аккредитацию от органов федеральной власти.

Наш центр предоставляет условия для проживания, обучения и отдыха и гарантирует безопасность. Наши подопечные размещаются в комнатах на четырех человек (при расселении учитывается пол подростка), что позволяет обеспечить как безопасность, так и надлежащую конфиденциальность. В основном все наши помещения располагаются на территории старого фабричного знания, но у нас также имеются современные учебные помещения, разбросанные по территории прилегающего к интернату парка. Опытный персонал, профилактические мероприятия и постоянный надзор позволяют нам достичь значительных успехов как в предотвращении внутренних конфликтов, так и в охране общества в целом от нежелательных происшествий.

Наши сотрудники, в том числе и имеющиеся в штате юридические консультанты и медики, отличаются высоким профессионализмом. Занятия по школьной общеобразовательной программе проводятся опытными учителями и инструкторами. В рамках наших программ мы внимательно рассматриваем совершенные нашими подопечными проступки и готовим молодых людей к успешному возвращению в общество. На пожертвования, получаемые от благотворителей, мы недавно разработали и запустили программу по уходу за животными, аналогичную программам, действующим на территории других штатов. Надо было видеть, какой интерес и внимание проявили участники первой, экспериментальной группы, когда на них возложили заботу о беспомощном существе!

Подростки попадают к нам по разным причинам, но всех объединяет одно – они не смогли найти себя в этом сложном современном мире. Сейчас молодежь сталкивается с природными катаклизмами, высокой безработицей, разрухой, наркотиками, алкоголем и конфликтами на национальной почве чаще, чем когда-либо раньше. Каждый наш сотрудник считает своим долгом помогать попавшим в трудные обстоятельства подросткам. И я горжусь тем, что таким образом мы помогаем обществу бороться с одной из самых важных проблем современности.

- *Директор школы Генри Дэвид Вандермеер, подполковник армии США в отставке.*

Приведенная ниже дополнительная информация может быть найдена в Интернете, специальных изданиях и подшивках местных газет.

*** Генри Дэвид Вандермеер**, 63 года, подполковник армии США в отставке. Он родился в Милуоки, штат Висконсин, в богатой семье промышленников. До поступления в Вест-Пойнт[13] в возрасте 22 лет получил степень бакалавра искусств в Гарварде (специализировался в военной истории). Его послужной список включал участие в войне в Персидском заливе[14]. После отставки занялся проблемами подростков из малоимущих семей, неоднократно выступал с речами по этой теме. Числится среди инвесторов Корпорации Двенадцати, которая финансирует социальные программы по работе с неблагополучными подростками. Конечным этапом его деятельности стал

[13] Разговорное название Военной академии Сухопутных войск, расположенной в городке на юго-востоке штата Нью-Йорк, на западном берегу р. Гудзон к северу от г. Нью-Йорка. Город носит то же название.

[14] Самая короткая война в истории США, известна также под кодовым названием "Буря в пустыне". Началась в 1991 в ответ на захват Ираком соседнего Кувейта. Операцию удалось закончить за два месяца.

переезд в Лос-Анджелес и вступление в должность директора интерната Маршалла. Проживает на территории интерната, в помещениях, традиционно отводимых для директора.

* Предыдущий директор интерната, **доктор Питер Мургатройд,** скончался от сердечной недостаточности около года назад. Ему было 53 года, он занимал пост директора в течение восьми лет.

* **Семьи Маршалл** больше не существует. Алоизиус Маршалл, почтенный бизнесмен, владелец фабрики, на территории которой теперь находится интернат, умер от сердечного приступа в 65 лет. Его дочь Виктория, которая была его единственной наследницей, активно занималась благотворительностью. Она умерла от воспаления легких в возрасте 82 лет. Отец и дочь похоронены на местном кладбище в соседних могилах. Насколько можно судить, никто из них при жизни не отличался странностями.

* **Корпорация Двенадцати** – компания, символом которой является голубой додекаэдр, - в основном состоит из специалистов по трудовым ресурсам и работает с центрами для содержания несовершеннолетних правонарушителей и учреждениями для инвалидов по всей стране. На настоящий момент, насколько вы смогли понять, у компании нет никаких финансовых или иных затруднений. Корпорация Двенадцати долгое время финансировала местные социальные программы по работе с подростками из неблагополучных семей; после землетрясения и событий Дьявольской Ночи она внесла немалые средства на счета организаций, занимающихся восстановлением города.

* На сайте интерната вы узнали, что его обитатели могут (при получении соответствующего разрешения) на день покидать территорию интерната. Старшие ученики, отличающиеся примерным поведением и успехами в учебе, могут посещать занятия в соседнем колледже; некоторые мастерские и фабрики предоставляют рабочие места ученикам с хорошими характеристиками, в особенности охотно – тем, кто скоро покинет интернат. Из списка разрешений, выданных за последний год, можно понять, что количество учащихся, покидавших территорию интерната, сократилось.

* За последние десять лет в местных СМИ и отчетах о собраниях Городского Совета практически не упоминается о каких-либо происшествиях, связанных с интернатом Маршалла (в том числе и о побегах из интерната). До этого такие происшествия происходили регулярно. Примером может служить история о распространении наркотиков на территории интерната и отчет о побеге двух учеников, которые на следующий день после побега пришли в школу, где учились до отправки в интернат. Каждый такой случай порождал поток писем от местных жителей, в которых указывалось на нежелательность соседства этого рассадника подросткового буйства с приличными кварталами. С 30-х годов схема событий не менялась. Из тех же источников можно узнать, что десять лет назад в интернате были проведены серьезные ремонтные работы; одновременно с этим на уровне штата были пересмотрены принципы работы с подростками из неблагополучных семей.

* Полный перечень сотрудников интерната можно найти в Корпорации Двенадцати (которая занимается не только финансированием, но и подбором кадров) и в самом интернате, но добраться до этой информации не так-то просто. Небольшие усилия (грубо говоря, взлом компьютерной системы безопасности) позволят получить желаемую информацию (при успешном броске Сообразительность + Знание компьютера, сложность 7).

Удачливый хакер получит полный список сотрудников интерната с указанием их адресов, а также статистику по всем обитателям интерната. Он также может обнаружить интересные подробности, касающиеся системы безопасности интерната Маршалла (большая часть которой была создана уже после вступления Вандермеера в должность). Это отдельная локальная сеть с резервным источником питания. Изменить ее настройки может только тот, кто имеет доступ к аппаратной зале интерната.

Пароль дает автоматический доступ к локальной сети интерната. Получение пароля снижает сложность броска для хакера до 6 и, разумеется, дает прямой доступ в аппаратную. Но пароль знают только сам Вандермеер, Эдвард Харви и Холден Браун.

Список штатных сотрудников интерната Маршалла

Директор: Генри Дэвид Вандермеер

Руководитель отдела кадров: Мелани Маджи

Руководитель отдела безопасности: Холден Браун

Сотрудники отдела безопасности: 24 человека, работающих посменно (8 человек в смене)

Администратор: Эдвард Харви

Секретари: Алиса Монро, Ивонн Йиндел

Старший психолог: Мэри Блэксмит

Психологи: Карлос Хуарес, Кэндис О'Делл, Джон Квик, Келли Рейнолдс, Мария Руиз, Кристин Сдойя, Марсия Такер, Рене Ван Дузер.

Врач: Ники Ву, доктор медицины[15]

Средний медицинский персонал: Гарриет Картер, Мэриан Дэвис, Марти Степлтон, Луис Вингер

Библиотекарь: Рутгар Кралфески

Учителя: Руди Апплтон (география), Барри Финк (гуманитарные науки и уроки труда), Мэттью Маджи (история и английский язык), Мартин Хинчклифф (физкультура и спорт), Иоланда Рюсс (навыки работы с компьютером и естественные науки), Джоанна Пинкертон (навыки работы с компьютером и математика).

* Тот факт, что все сотрудники отдела безопасности были набраны на работу уже после вступления в должность Вандермеера, можно обнаружить, взломав сеть Корпорации Двенадцати (принцип тот же). Так как компания занимается подбором персонала для школы, у нее сохраняются данные обо всех уволенных сотрудниках. Большинство людей, уволившихся после прихода Вандермеера, были местными жителями и можно предположить, что увольнялись они не по своей воле. Связаться с бывшим работником школы будет не сложно. Кое-кто из них устроился на работу в местные охранные агентства или при помощи Корпорации нашел другую работу. Проще всего будет разговорить – если персонажи все же решат этим заняться – Аманду Хальштадт.

Аманда – высокая, крупная блондинка, в настоящий момент работающая в местном спортзале. Она с удовольствием расскажет вам свою историю за стаканом бананового энергетического коктейля. Преобразования Вандермеера начались как «рационализация» работы с персоналом, но в течение шести месяцев он уволил всех сотрудников отдела безопасности и нанял новых. Последние из предыдущего состава, в том числе и она сама, были обвинены в замечаниях «с расистским подтекстом» и получили предложение добровольно написать заявления об уходе в обмен на выплату выходного пособия. Аманда заявила, что все обвинения были высосаны из пальца, но, как оказалось, она сама должна доказывать свою невиновность, а никто из коллег не решился вступиться за нее в тщетной надежде сохранить место. Ей удалось продержаться в интернате до тех пор, пока не наняли последнего из новичков, но так как никто из них даже не попытался установить с ней хорошие отношения, ей в конце концов пришлось уйти.

Жизнь в интернате

Приведенную ниже информацию можно получить из Интернета, литературы, издававшейся самой школой, и статей в местной прессе. Интернат не принимает беременных подростков или подростков с положительным результатом теста на ВИЧ. Сейчас в интернате проживает 72 человека, 60 юношей и 12 девушек в возрасте от 12 до 18 лет. Они попали сюда за совершение различных преступлений – начиная от распространения наркотиков и заканчивая ограблением с попыткой убийства; сроки, полученные по приговору суда, тоже разнятся: кто-то проведет здесь шесть месяцев, кто-то будет вынужден задержаться в стенах интерната до достижения совершеннолетия. Здесь содержатся дети, для которых общественные работы и надзор со стороны органов опеки оказались недостаточным наказанием.

На территории интерната запрещены алкоголь, табак и многие лекарственные средства (хотя к употреблению табака относятся снисходительно, если учащийся курит, нюхает или жует его в тайне от своих соучеников). Под запрет попадает также порнография, издания, пропагандирующие

[15] высшая учёная степень доктора наук.

насилие, любое оружие и горючие жидкости. Общение учащихся с внешним миром проходит под жестким контролем, что позволяет избежать разного рода неприятностей. Обитатели интерната имеют право звонить и получать звонки, а также встречаться с ограниченным кругом людей, если по какой-либо причине им этого не запретили.

Если кто-то из сотрудников интерната заметит, что учащийся без разрешения общается с одним из персонажей, он прервет разговор и вежливо попросит персонажа покинуть территорию интерната, после чего получить разрешение на встречу с одним из подопечных в течение определенного времени будет невозможно. Попытка пронести на территорию интерната запрещенные предметы также наказывается, хотя в прошлом это правило строго применяли только к тем, кто хотел пронести наркотики.

Рекогносцировка

Каким бы ни был результат исследования, проведенного персонажами, рано или поздно им придется поближе взглянуть на интернат, если, конечно, они хотят узнать, что там творится.

Интернат расположен на отдельном земельном участке в северо-западном углу заброшенного промышленного парка. Сам участок находится в частном владении. Поблизости располагаются подстанция, государственные склады и автострада, отгороженная от парка бетонными плитами. Ближайшие жилые кварталы состоят из коттеджей для среднего класса и обветшалых многоквартирных зданий. Этот район практически не пострадал от землетрясения и последовавших беспорядков.

Первое, что замечают приближающиеся к интернату персонажи, - это красная крыша основного здания, возвышающаяся над забором. Забор, шести футов[16] в высоту, построен из старого, потемневшего, выщербленного кирпича и производит пугающее впечатление. Подойдя к воротам, через решетку в викторианском стиле персонажи видят фасад главного здания школы. Через ворота проходит подъездная дорожка, будка вахтера стоит рядом. Находящийся в ней охранник открывает и закрывает ворота.

Здание школы довольно красиво. Оконные и дверные проемы обложены песчаником, покрытым резьбой в неоклассическом стиле. Песчаник прекрасно сочетается с медово-желтым кирпичом, из которого выстроены стены здания. Между забором и главным зданием протянулась посыпанная гравием площадка. К входной двери ведет несколько ступенек, над дверью высечена надпись: *Школа-интернат Маршалла для трудных подростков*.

При рассмотрении с других ракурсов школа выглядит куда более современно, но все равно сохраняет вид официального учреждения. В месте, указанном на карте, кирпичный забор переходит в восьмифутовую[17] ограду из сетки, протянутой между стальными опорами. На высоте шести футов сетка изгибается вовнутрь, чтобы помешать тем, кто решится перелезть через нее изнутри; по краю сетки пущена колючая проволока, отбивающая все желание лезть через забор. Из-за деревьев и кустов, посаженных полосой в добрых 30 футов[18] в ширину, сложно рассмотреть, что происходит на территории за забором; но в некоторых местах все же можно увидеть зеленую лужайку, разделенную на части бетонными дорожками, овальную спортплощадку и какие-то строения, в которых, вероятно, размещены мастерские и классные комнаты. В дальнем углу виднеется огромная кирпичная труба, явно давно не используемая. Скорее всего, эта труба была построена одновременно с главным зданием.

Более полная информация по зданиям и участкам территории интерната приведена в конце этой истории.

Распорядок дня

7.00. Подъем

8.00. Утреннее построение; открываются двери, ведущие во двор.

[16] Приблизительно 2 метра (182 см).
[17] Приблизительно 2,5 метра (244 см).
[18] Приблизительно 9 метров (914 см).

На каждом построении проводится перекличка учащихся, при этом должны присутствовать все учащиеся, не находящиеся в данный момент на лечении или не имеющие иную уважительную причину отсутствия.

8.15. Завтрак

9.00 Утренние занятия

12.00. Полуденное построение

12.15. Второй завтрак

13.30. Вечерние занятия

16.30. Свободное время

19.00. Вечернее построение; запираются двери, ведущие во двор

19.15. Обед

20.00. Свободное время

22.00. Отбой; запираются двери спален.

Данное расписание действует в течение всей недели, но в выходные больше времени отводится на отдых и выполнение религиозных ритуалов (которые состоят из просмотра службы по телевизору). Программа обучения подбирается индивидуально, в соответствии с тем, что, по мнению психолога, нужно будет подростку после выхода из интерната. После завтрака, например, подросток может отправиться на урок английского языка, проводимый мистером Маджи, а затем – на занятия по самоконтролю под руководством психолога Блэксмит. После второго завтрака проводятся собрания различных групп, за которыми наблюдают служащие, затем проводится вечернее построение, и так далее.

Как проникнуть внутрь

Проникнуть на территорию школы довольно просто. Разрешение на посещение с легкостью будет дано журналистам, социологу с группой студентов или группе архитекторов, интересующихся постройками начала века. Посетителей всюду сопровождает Эдвард Харви, администратор. У персонажей, представившихся государственными служащими – например, из департамента здравоохранения – могут возникнуть сложности (начиная с того, что им потребуются соответствующие документы, и заканчивая тем, что им придется все время помнить о выбранной роли). Все чиновники и проверяющие должны заранее предупреждать о посещении и иметь при себе документы, удостоверяющие личность.

Если один из персонажей заявит, что хочет занять место, освободившееся после смерти Мэри Блэксмит, и сможет придумать хорошую предысторию, он получит возможность бегло осмотреть территорию школы и побеседовать с самим Генри Вандермеером (следует сказать, что Вандермеер не примет на работу никого, кроме своего кандидата, но, чтобы поддержать легенду, он будет проводить собеседования со всеми желающими).

Общительные, социально активные персонажи, готовые работать с детьми, должны пройти медосмотр и получить рекомендацию от соответствующей организации. В общем случае, если игрокам пришла в голову хорошая идея, сделайте так, чтобы их приняли немедленно. Но помните, что в дальнейшем у игроков могут возникнуть неприятности!

Для того, чтобы удачно притвориться юристом или родственником одного из обитателей интерната, надо предварительно убедить кого-то из подростков подыграть вам. Так как ни один из персонажей не значится в списке лиц, встречи с которыми разрешены, придется обмануть охрану или предъявить охранникам поддельное рекомендательное письмо. Информация по подопечным и их семьям засекречена, но все же ее можно получить (успешный бросок на Сообразительность + Знание компьютера, сложность 9). Все встречи с подопечными интерната проходят в специальных помещениях.

Если кто-то из персонажей обитает в теле ребенка, мастеру лучше всего отговорить его от попыток проникнуть в интернат под видом трудного подростка. Такой маневр расколет группу, к

тому же практически все действия придется совершать одному персонажу, который окажется в опасности. По счастью, здесь мастер может прибегнуть к доводам рассудка: для того, чтобы попасть в интернат по приговору суда, потребуется время. В лучшем случае, между арестом и переводом в интернат пройдет две недели, к тому же суд вовсе не обязательно приговорит персонажа к лишению свободы. В качестве альтернативы – ведь обидно не использовать возможности, которые дает одному из персонажей детское тело – можно предложить экскурсию по интернату, в которой участвуют семьи с детьми, ранее нарушавшими закон (так сказать, в качестве профилактики дальнейших правонарушений).

Зеленая жизнь

Все работы по уборке и уходу за растениями проводятся субподрядчиками, которых нанимает Корпорация Двенадцати. Все необходимые инструменты также предоставляются субподрядчиками.

Узнать все о «Зеленой жизни» довольно просто, достаточно поговорить с рабочими, приезжающими в интернат или покидающими его, или понаблюдать за грузовиками с логотипом фирмы, которые каждый день стоят во дворе интерната. Контактные данные компании можно узнать через Интернет или посмотреть в телефонном справочнике. Персонажи могут поговорить с каким-нибудь общительным рабочим, угостив его пивом в баре. Они также могут на день-другой наняться на работу: подстригать лужайки или мыть туалеты. Это не позволит им осмотреть всю школу, но все же даст представление об основных строениях и системе безопасности интерната.

В дополнение к вышесказанному

Мы дали здесь советы, которые может выполнить обычный человек, желающий проникнуть на территорию интерната. Но ваши персонажи – не обычные люди. Умный падший ангел может значительно облегчить себе задачу при помощи обращений. Если игроки придумали, как применить возможности своих персонажей для попадания в интернат, просто пропустите эту главу и читайте дальше.

Эпизод пятый

Персонажи собрали начальную информацию и, возможно, даже предприняли попытку попасть в интернат. Теперь игрокам следует решить, хотят ли они пройти в интернат группой на законных основаниях или же проскользнуть с помощью хитрости.

Если они договорились об экскурсии, они под присмотром охранника проходят через главные ворота и встречаются в фойе здания с Эдвардом Харви. Харви – полный пожилой человек с редеющими волосами и очками в толстой оправе. С незнакомцами он держится достаточно натянуто, даже отстраненно, но в нем не заметно нервозности или страха, которые указали бы на то, что он что-то скрывает (или просто сильно робеет). Он приглашает гостей пройти в его кабинет и рассказывает им о школе и ее деятельности. Если персонажи не смогли найти достаточно информации по школе (или пришли в интернат сразу же после посещения больницы), Харви может рассказать им многое из того, что написано в главе «Исследование».

Если же персонажи решили проникнуть в интернат тайком, чтобы посмотреть, что там происходит, покажите им карту (см. ниже) и попросите описать действия. Прежде всего, им надо перебраться через наружную стену (Ловкость + Атлетизм, сложность 7), при этом все игроки выполняют серию бросков на Ловкость / Сообразительность + Маскировка (сложность 7), чтобы проверить, не привлекли ли они внимания охраны. Если охранники все же заметили кого-то из персонажей, дайте игрокам шанс выкрутиться из этой ситуации (выполняется бросок с учетом Манипулирования или Обаяния) до того, как охрана начнет действовать. Обычно охранники задерживают незваных гостей, отводят их в кабинет к Холдену Брауну (начальнику службы безопасности), вызывают полицию, а затем просто сдают их приехавшим полицейским.

Как бы персонажи ни попали на территорию интерната, там им все равно придется столкнуться с незапланированной ситуацией. Если они осматривают интернат под присмотром Эдварда Харви, тот получает вызов от Генри Вандермеера. Администратор просит персонажей подождать его там, где они сейчас находятся, и уходит. Вскоре персонажи слышат шум и крики, доносящиеся откуда-то со

стороны внутреннего двора. Если персонажи проникли в интернат тайком и теперь осторожно передвигаются по главному зданию, они тоже слышат шум.

Если персонажи находятся во дворе, они сразу же понимают, что происходит что-то странное. На лужайке собралось около пятидесяти подростков, часть из которых сидит, остальные – бродят туда-сюда. Если дело происходит вечером, лужайка освещается прожекторами. Внимание собравшихся привлечено к юноше-латиноамериканцу с искаженным от эмоций лицом, который стоит в дальнем конце площадки. Это Хосе Матиналь, но сейчас сообщать его имя персонажам необязательно. «Нам не нужны проблемы», - говорит он. – Нам просто надо знать, что происходит. Мы хотим, чтобы полковник Вандермеер выслушал нас. И пока он этого не сделает, мы не пойдем на построение!» - или « не ляжем спать», если дело происходит ближе к ночи.

«Где Микки Пико!» - кричит кто-то из подростков.

«Да!» - поддерживает еще один. – «Мик-ки! Мик-ки! Мик-ки!»

Крик подхватывает большинство собравшихся, но не все. Внимательный персонаж может заметить группу наблюдателей, которые стоят немного в стороне от толпы и переглядываются между собой, как будто ожидая чего-то. К площадке начинают подтягиваться люди, мужчины и женщины, одетые в одинаковую форму, состоящую из брюк цвета хаки, голубых пиджаков и белых свитеров с высокими воротами. Похоже это охранники. Они нервно переговариваются друг с другом по рации, пытаясь скоординировать свои действия в случае неприятностей. Из окон главного здания и учебных помещений выглядывает кое-кто из учителей.

Если персонажи находятся в главном здании, они видят Генри Вандермеера, Эдварда Харви и двух охранников в форме, быстро идущих по коридорам к двери, ведущей во двор. На лице Харви застыло раболепное почтение, всем своим телом он выражает готовность услужить Вандермееру. Сам Вандермеер – высокий мужчина с военной выправкой, бронзовой кожей и копной седых жестких волос. Его бледно-серые глаза смотрят так пронзительно, что вы просто теряете присутствие духа. Он говорит в резкой, обрывистой манере, и ему не надо кричать, чтобы заставить людей слушать себя. На нем хорошо подогнанный костюм и галстук, заколотый булавкой с символом интерната Маршалла.

Что-то в Вандермеере вызывает беспокойство, и бросок на Восприятие + Осведомленность, выполненный по желанию одного из игроков, показывает, что в директоре заметны следы демонического влияния, слабые, но все же достаточно ясные.

Если персонажи сталкиваются с этой группой или каким-либо образом привлекают к себе их внимание, Вандермеер останавливается, внимательно смотрит на них и спрашивает, кто они такие и что здесь делают. Если ответы его удовлетворяют (а так как он спешит, его устроит практически любой ответ), он говорит: «Тогда идите за мной. Посмотрите, как на самом деле тут живется».

Вскоре после этого Вандермеер выходит через заднюю дверь во двор. Его появление заставляет умолкнуть собравшихся на площадке учащихся. Хосе спрыгивает со ступенек, ставших его трибуной, и выступает вперед, чтобы встретить директора лицом к лицу: «Мы хотим знать, что происходит с Микки Пико!»

«В этом все дело, мистер Матиналь?» - интересуется Вандермеер. – «Что ж, все очень просто, даже странно, что вы об этом спрашиваете. Мистер Пико грубо нарушил наши правила. Он затеял драку с мистером Харрисом и его приятелями. Он стал причиной беспорядков и, к сожалению, не смог уберечься от ранений. Сейчас он под присмотром доктора Ву, а после того, как он поправится, он будет наказан за нарушение правил».

Кто-то из толпы заявляет, что этот Пико никаких драк не затевал. Другие добавляют, что Максвелл Харрис (который стоит где-то в толпе) и его дружки месяцами доставали Пики и задирали его. Сам Харрис, стоящий в компании нескольких приятелей, на это отвечает, что он ни в чем не виноват. Его лживый протест вызывает у собравшихся ропот недовольства. Вандермеер грохочущим голосом, перекрывающим возрастающий шум, заявляет, что сейчас не важно, кто именно кого задирал. Первый удар нанес Микки, поэтому, согласно новым правилам школы, Микки будет наказан. Хосе напоминает (пытаясь при этом сохранить спокойствие), что Микки серьезно пострадал от рук Харриса и его дружков – остальные учащиеся поддерживают его согласными выкриками – но Вандермеера это, кажется, не волнует. Харрис кричит, что Микки сам во всем виноват, и тогда начинается свалка.

Отовсюду слышны гневные выкрики. Кто-то из толпы швыряет в Харриса камнем, но попадает в одного из стоящих рядом парней. Камень рассекает тому губу. Охранники воспринимают это как сигнал к действию и начинают со всех сторон теснить собравшихся, надеясь задушить бунт в зародыше и не дать ему перерасти в настоящие беспорядки. Они не используют никакого оружия, но они сильнее и массивнее большинства учеников, поэтому могут просто грубо толкать перед собой тех, до кого дотягиваются. На их толчки отвечают ударами; по всей площадке вспыхивают короткие драки между приятелями Харриса и остальными учащимися. В дело опять идут камни, один из которых врезается в стену главного здания неподалеку от Вандермеера. Хосе отворачивается от директора, пытается увернуться от камней и кричит, чтобы все прекратили это безобразие.

По мере разрастания конфликта становится ясно, что в центре его находится группа Харриса. Хосе ловит взгляд одного из них (точнее, самого Харриса), едва уклоняется от еще одного камня и начинает двигаться вперед, бормоча себе под нос испанские ругательства. Но прежде чем он доходит до Харриса, рядом с ним появляется девушка (по имени Алисия Роувз), которая буквально повисает у него на руке. Она смотрит на персонажей, затем что-то шепчет Хосе на ухо. Он кивает, явно раздосадованный, но остается на месте и снова кричит товарищам, прося их остановиться.

Если персонажи попытаются вмешаться в происходящее, их остановят охранники, еще не вовлеченные в свалку. Если персонажи выйдут во двор вместе с директором, Харви в самом начале драки попытается быстро втолкнуть их в помещение. Если игроки хотят каким-либо образом отвлечь учащихся и удержать их от драки, им следует выполнить бросок на Манипулирование или Обаяние + Выразительность, Лидерство или иную подходящую характеристику (сложность равна 8). Чтобы повернуть ситуацию в свою пользу, им надо получить не менее 6 успешных баллов. Персонажи также могут попробовать помочь охранникам и поучаствовать в разделении толпы на маленькие группки, которые затем можно будет успокоить. В этом случае игроки выполняют бросок на Силу + Рукопашный бой (сложность равна 5). В случае успешных бросков персонажи не получают никаких повреждений, в случае провала персонажам придется поглотить один или два уровня поверхностных повреждений.

Вандермеер бесстрастно наблюдает за тем, как охранники разделяют толпу на отдельные группки, почти не применяя при этом силы. Большинство столкновений происходит между учениками, которые, кажется, не могут нанести друг другу серьезных повреждений. У кое-кого разбит нос или рассечена губа, но более опасных травм не наблюдается. Уже через несколько минут толпа начинает стихать. Когда прекратились все драки, Вандермеер призывает к порядку, и порядок восстанавливается.

Директор отчитывает толпу, затем приказывает Хосе пройти к нему в кабинет, так как именно Хосе несет ответственность за беспорядки. В кабинет также вызывается парень, бросивший первый камень, и тот, чей камень ударился об стену рядом с Вандермеером. Толпа опять начинает роптать, но одного строгого взгляда оказывается достаточно, чтобы ее успокоить. Максвелл Харрис выглядит до безобразия довольным собой. Вандермеет говорит всем оставшимся проследовать на построение (или разойтись по спальням) и не создавать дополнительных сложностей, иначе в течение следующей недели им всем придется оставаться в своих комнатах.

Охранники молчат и, когда полковник уходит, или идут за ним, или расходятся по своим местам. Эдвард Харви вспоминает о персонажах, некоторое время смотрит на них с удивлением, как будто видит в первый раз (при условии, что раньше персонажи с ним уже встречались), затем предлагает пройти с ним в зону для посетителей. Он говорит вам, как хорошо уладил дело полковник, как это было трудно и так далее.

Оставшиеся охранники начинают загонять учащихся в помещение, но тут из толпы вырывается Алисия Роувз, которая, как и в то раз, когда она удерживала Хосе, внимательно смотрит на персонажей. Как только кто-то персонажей замечает ее, она незаметно для охраны роняет на землю клочок бумаги и спешит присоединиться к остальным ученикам. Персонажи, проникшие на территорию интерната тайком, сейчас имеют шанс незаметно подобрать, так как площадка пуста; персонажи, находящиеся в интернате «по делу» или с разрешения администрации, могут воспользоваться моментом и подобрать записку, пока вернувшийся Харви не заведет их в здание.

Тем временем Вандермеер с отобранными им нарушителями порядка дошел до своего кабинета, и разговор там ведется на таких повышенных тонах, что его легко можно услышать в зоне для посетителей. Хосе сообщают, что его приговор может быть пересмотрен, так как ему явно требуется дополнительная психиатрическая помощь перед тем, как он выйдет на свободу. Следующие 24 часа он проведет в карцере, кроме того, ему не разрешено будет работать в автомастерской и участвовать в спортивных мероприятиях до тех пор, пока психолог не подтвердит, что с ним все в порядке. Другие два мальчика также будут помещены в карцер, затем в течение двух недель им будет запрещено работать в мастерских и участвовать в спортивных играх; за их поведением будут тщательно следить. Хосе снова спрашивает о Микки Пико, но Вандермеер кричит, что он больше не желает ничего слышать об этом Пико. На этом разговор заканчивается.

Если персонажи захотят после всего произошедшего поговорить с Вандермеером, он примет их. Если они помогали успокаивать учащихся, директор поблагодарит их от своего имени. Если они решат поговорить с ним о зачинщиках беспорядков или Микки Пико, он ответит, что мистер Пико – известный забияка, который откусил больше, чем смог проглотить, когда решил связаться с мистером Харрисом и его компанией. Если персонажи спросят его о Мэри Блэксмит, он выразит сожаление о ее безвременной кончине и упомянет о похоронах. При этом полковник говорит о ней с явным неудовольствием, ссылаясь на возникшие у нее в последнее время проблемы с выпивкой (персонажи, которые осматривали квартиру Мэри, не нашли этому никакого подтверждения). Директор мимоходом упоминает, что в последнее время Мэри работала с Пико, Харрисом и Матиналем, пытаясь разобраться в их проблемах, и что он разочарован ее неудачами на этом поприще.

Если персонажи продолжают расспрашивать директора о Мэри или едва не возникшем бунте, он заявляет, что сейчас он слишком занят для столь долгих разговоров. Если персонажи становятся чересчур настойчивыми, он вызывает охрану и просит проводить посетителей (как ни странно, но все попытки использовать обращение в присутствии Вандермеера автоматически проваливаются).

Когда персонажи покидают интернат Маршалла – осторожно перебираясь через забор или выходя через ворота под присмотром охраны, - они замечают, что перед воротами остановился коричневый

седан. Человек, сидящий на месте пассажира, только что поднял стекло, а когда персонажи подошли поближе, стало ясно, что охрана отказывается пропускать машину на территорию интерната. Автомобиль разворачивается и уезжает прочь.

Записка

После беспорядков, но перед тем, как учащиеся были заведены в помещение, одна из учениц интерната (Алисия Роувз) заметила персонажей и оставила для них клочок бумаги. Едва ли у них была возможность прочесть записку, пока они находились в школе, так что с ее содержимым они ознакомились, только выбравшись за пределы интерната.

Меня зовут Алисия Роувз. Я пишу это утром, потому что господь сказал мне, что должна быть готова. Я не знаю, кто вы, но после смерти Мэри Блэксмит Господь сказал мне, что он пошлет людей, которые помогут мне, как это делала она. Если я увижу вас сегодня, значит, вы – эти люди. Я на это надеюсь.

В школе происходит что-то ужасное, и в этом замешан полковник Вандермеер. И охранники тоже. Мэри об этом знала, и теперь она мертва. Завтра мне разрешено будет покинуть интернат, чтобы отправиться в местный колледж[19]. Пожалуйста, помогите мне. Пожалуйста, станьте теми, о ком говорит Господь.

Система безопасности

Интернат Маршалла – это исправительное учреждение для несовершеннолетних правонарушителей, поэтому персонал интерната стремится к поддержанию определенного уровня безопасности. Интернат полностью нанесен на карту, но описание составлено только для основных его участков. Остальная часть интерната представляет собой обычное государственное учреждение.

Основные характеристики системы безопасности интерната:

- В помещениях, в которых постоянно находятся учащиеся интерната, мебель прикручена к полу. Такие помещения оснащены тяжелыми прочными дверями. См. правила по выбиванию дверей и взлому замков в книге «Демоны: Падшие».

- По всей школе двери снабжены навесными и обычными замками, в зависимости от типа двери. Бросок на вскрытие висячего замка имеет сложность 6, попытка выломать такую дверь снимает с персонажа два уровня здоровья. Обычный замок вскрывается броском со сложностью 4, силовой взлом снимает один уровень здоровья.

- Двери между зоной проживания подопечных и административной и учебной зонами оснащены электронными замками. Такие замки могут быть открыты электронными картами персонала с любой стороны двери. Можно отключить всю систему, если получить доступ в аппаратную, но большей части сотрудников об этом неизвестно. У охранников имеются специальные карточки, которые позволяют им открыть любой электронный замок даже в том случае, если вся система заблокирована. Для взлома электронного замка выполняется бросок на Ловкость + Безопасность (сложность равна 6), при этом требуется наличие подходящего оборудования. Если такого оборудования нет, для взлома замка выполняется бросок на Ловкость + Технология (сложность 8).

- Небольшие окна прямоугольной формы с безосколочным стеклом плохо пропускают дневной свет. Если персонаж хочет выбить стекло, он получает один уровень повреждений и должен иметь Выносливость не ниже 2.

- Датчики движения расположены в наиболее важных местах и начинают работать на полную силу только после вечернего построения. При появлении движущегося объекта крупнее крысы в комнате управления включается сигнал тревоги (а не общешкольная сигнализация, которая включается в случае, например, пожара).

- В интернате используются как скрытые, так и обычные камеры видеонаблюдения. Некоторые из них включаются только по сигналу, поступающему от датчиков движения. Камеры автоматически переключаются с обычного режима работы в режим ночного видения и передают ответный сигнал в комнату управления. Для

[19] Двухгодичное среднее специальное учебное заведение, обучение в котором финансируется местными властями и рассчитано на удовлетворение местных нужд в специалистах средней квалификации. Для поступления требуется аттестат об окончании средней школы. По окончании присваивается степень младшего специалиста. Программы обучения разнообразны, но ставят перед собой одну из пяти целей: подготовка к колледжу высшей ступени, практическая специальность, общее образование, восполнение пробелов среднего образования и подготовка для местных общинных нужд (иногда по заказу крупных местных компаний).

того, чтобы отключить камеру или датчик движения, персонаж должен попасть в «слепое пятно» прямо под устройством. Игрок выполняет бросок на Ловкость + Безопасность. Удар тупым предметом или меткий выстрел тоже могут отключить следящее устройство, но в этом случае система заметит некорректное отключение одного из приборов, и в комнате управления включится сигнализация.

- Меры противопожарной безопасности включают: систему разбрызгивателей в коридорах, туалетах и общих помещениях, дымовую пожарную сигнализацию и пожарные лестницы. Во всех административных помещениях, а также в актовом зале и столовой имеются огнетушители. Двери, ведущие к пожарным лестницам, оснащены электронными замками (которые автоматически открываются при включении пожарной сигнализации). Персонаж, пытающийся взломать замок силой, теряет пять уровней здоровья.

Эпизод шестой

Первая часть этого эпизода отыгрывается только в том случае, если персонажи решили на следующий день встретиться с Алисией Роувз, которая смогла выбраться за пределы интерната. Вторая часть разыгрывается вне зависимости от того, использовали ли персонажи информацию, полученную из записки, или нет.

Встреча

Территория местного колледжа, в котором обучается Алисия, приятно отличается от территории интерната Маршалла. Открытое пространство, красивые здания, расслабляющая атмосфера резко контрастируют с тем, что персонажи видели в интернате, и заставляют вспомнить, заведение Маршалла – это не столько школа, сколько место заключения.

Спросив дорогу у проходящего мимо преподавателя или студента, персонажи направляются к небольшому школьному дворику, где и видят девушку, с которой они уже сталкивались вчера, сидящей на скамейке спиной к бетонному фонтану. Она ест свой завтрак и нервно оглядывается по сторонам. Когда она видит персонажей, она нерешительно машет им рукой и быстро дожевывает бутерброд.

Алисия – худощавая, подвижная девушка 16 лет с рыжими волосами и россыпью веснушек на лице. Ее выговор указывает на то, что выросла она, скорее всего, в каком-нибудь трейлерном парке[20]. Она с радостью приветствует персонажей и просит простить ее за несвязную записку. Она говорит, что Господь побудил ее написать эту записку вчера утром, сразу же после того, как она узнала о смерти миссис Блэксмит. Она объясняет, что Бог всегда жил в ее сердце, и что в тех редких случаях, когда Он говорит с ней, она без колебаний слушается его. И сейчас, как и всегда, совет Господа оказался верным (бросок на Осведомленность не позволяет обнаружить ничего необычного, связанного с Алисией, хотя сама она, кажется, искренне верит в то, о чем говорит). Она спрашивает персонажей, чем они занимаются, были ли они друзьями Мэри, являются ли они служителями церкви, в общем, задает множество вопросов, но не настаивает на ответах, если персонажи поведут себя уклончиво или покажут, что разговор о них самих им не интересен. Она просто верит, что персонажи пришли сюда, чтобы выслушать ее и помочь ей.

Больше всего Алисию беспокоит Хосе. Она подозревает, что ситуация с Микки Пико гораздо серьезней, чем кажется на первый взгляд. Если персонажи ранее не поговорили с директором Вандермеером, именно Алисия рассказывает им о взаимоотношениях между Мэри Блэксмит и Микки. Получается, что Микки долгое время страдал от нападок Максвелла Харриса и его прихвостней, которые превратили жизнь мальчика в настоящий ад. Они дразнили его, запугивали, когда никого не оказывалось рядом, рассорили его с немногими его друзьями, рассказывая о нем лживые сказки; доходило даже до того, что они врали о Микки охранникам, из-за чего у того были неприятности. А когда Микки и в самом деле нарушал правила, именно Харрис и его дружки первыми поднимали тревогу и обо всем докладывали охране.

Алисия не понимала, почему Харрис и его компания цепляются к Микки, потому что Микки никогда не переходил им дорогу. Остальные ребята не очень-то любили Харриса и считали, что он просто зациклен на Микки. Алисия никогда не верила тому, что он говорил о Пико, и, очевидно, не верила Харрису и миссис Блэксмит (о чем она сама сказала Алисии во время одного из занятий).

[20] Стоянка с передвижными домами, установленными на постоянном месте, для сдачи в наем малоимущим.

Миссис Блэксмит должна была видеть, как страдает и озлобляется Микки от такого к себе отношения, потому что это мешало процессу его социализации и общению со сверстниками.

Алисия тоже видела это, поэтому попросила своего друга Хосе Матиналя выяснить, что же творится с Микки. Хосе – который сделал бы что угодно для Алисии и, к тому же, не сильно любит Максвелла Харриса, - согласился, но и его помощи оказалось недостаточно. Он обнаружил, что, когда он находится рядом с Микки, то гораздо чаще попадает в неприятные ситуации, а когда Хосе рядом не было, банда Харриса начинала изводить Пико с удвоенными усилиями.

Ситуация начала выходить из-под контроля примерно неделю назад, когда Микки попытался выбраться из своей комнаты после отбоя (просто чтобы найти спокойное место, где он мог бы подумать), а компания Харриса засекла его. Хулиганы объяснили Микки, что, стоит им сказать слово, и у него начнутся большие неприятности, а затем несколько дней запугивали его. Когда он больше не смог сносить насмешек и издевательств, он набросился на обидчиков с кулаками. Харрис и его приятели – «телохранители», как называли их ребята в интернате, - легко повалили Микки на пол и сильно избили его, прежде чем успела вмешаться охрана. Микки попал в лазарет, а Харрис с дружками отделались только выговором.

Пару дней спустя, когда Алисия пришла на занятие к миссис Блэксмит, та выглядела подавленной и чем-то опечаленной. Алисия не хотела надоедать с расспросами, но психолог сама вдруг заговорила о Микки Пико. Оказывается, она давно подозревала, что с ним может произойти что-то подобное, но когда она сказала Вандермееру, что надо бы приструнить Харриса и его «телохранителей», директор просто рассмеялся ей в лицо. Она также сказала, что ей не разрешили посетить Микки в лазарете, хотя он явно был не настолько сильно избит, чтобы нуждаться в госпитализации. Подозревая, что творится что-то неладное, миссис Блэксмит проникла в лазарет, чтобы проверить, как обстоят дела у Микки.

Если верить Алисии, миссис Блэксмит не могла толком описать, что же она обнаружила в лазарете, но это что-то полностью выбило ее из колеи. В тот день она не смогла провести обычный сеанс с Алисией. Казалось, она чего-то боится. Позже она сказала, что достаточно узнала, чтобы понять кое-что, и что больше она молчать не будет. Она собиралась обо всем рассказать сотрудникам интерната, хотя и не понимала толком, что же происходит. Эти откровения напугали Алисию, но девушка пообещала сохранять спокойствие до тех пор, пока миссис Блэксмит все не уладит. В конце Мэри сказала Алисии, что она записала свои догадки и спрятала записи у себя в кабинете, поэтому, если с ней что-нибудь случится, Алисия должна будет найти эти бумаги и передать их тому, кто сможет найти им применение. Алисия пообещала сделать все возможное, но в тот день, когда ей стало известно о гибели Мэри Блэксмит, она слишком испугалась. До тех пор, пока Господь не сказал ей связаться с персонажами, она не находила в себе мужества для действия. Но теперь они здесь, и они во всем разберутся. Ведь разберутся же?

Выслушав все это (или вытянув нужную информацию из Алисии в процессе отыгрыша), персонажи должны решить, что делать дальше. Они могут сказать девушке, что готовы разобраться со всем прямо сейчас (не важно, так это или нет), или же заявить, что им надо собрать побольше информации и связаться с кое-кем из старых знакомых. В первом случае Алисия искренне поблагодарит персонажей и убежит на занятия. Во втором случае она окажется разочарованной. Она скажет, что Максвелл Харрис и его дружки, похоже, напрямую связаны с тем, что открыла миссис Блэксмит – они спровоцировали Микки на драку, в которой он не мог победить, чтобы убрать его с дороги. Также она признается, что беспокоится о Хосе, который, кажется, собирается самостоятельно все разнюхать, как это сделала Мэри, при этом он совсем не думает о возможных опасностях. Девушка начинает выкладывать все, о чем она думала, даже если это и не может помочь персонажам. Она говорит, что:

- Проступки и проделки Максвелла и его дружков не остаются незамеченными, но ни охранники, ни Вандермеер, похоже, не хотят приструнить его. Вандермеер даже не прочь поговорить с Харрисом (который его обожает) и пройтись с ним туда-сюда по коридору.
- Охрана терпит проделки Харриса, потому что так им приказал Вандермеер.
- Новые сотрудники, набранные Вандермеером, называют его «полковником». Они даже отдают ему честь. Говорят, что Максвелл где-то болтал, будто все они – бывшие солдаты, воевавшие в Персидском заливе

и в Афганистане. Похоже, им нравится запугивать ребят, и все выглядит так, будто они постоянно оценивают своих подопечных.

- В последние две недели у обитателей интерната отобрали личное имущество «для лучшей сохранности»; несколько раз проводились обыски. Искали оружие.
- Одна из девушек пожаловалась самому директору, что «телохранители» Харриса угрожали ей. Никаких мер принято не было, но позже эта девушка жаловалась, что ей запретили звонить сестре, потому что она «употребляет неподобающие выражения».

Если даже эти признания (или отчаяние, с которым Алисия их делала) не заставят персонажей сказать, что они сразу же возьмутся за расследование, Алисия неохотно признает, что им и в самом деле может понадобиться больше информации. Она смотрит на часы и говорит, что ей надо идти, иначе она опоздает на занятия. Она отказывается порыскать по школе в поисках каких-либо улик и связаться с персонажами позже. То, что ей до сих пор не запретили покидать территорию интерната, свидетельствует о том, что никто не подозревает ее в излишней информированности, и ей хотелось бы, чтобы все так и оставалось. Если в этот момент персонажи предлагают ей помочь убежать из школы, Алисия смотрит на них с ужасом. Она даже думать не хочет о том, что произойдет с ее друзьями (в особенности с Микки и Хосе), если она вот так возьмет и исчезнет, - это если не упоминать о реакции местных властей на ее побег. Нет, она не отказывается общаться с персонажами при условии достаточной безопасности, но она не собирается подставляться под удар. Сказав это, она уходит на занятия. Выглядит при этом она довольно подавленно.

Вызов

Прежде чем персонажи покидают территорию колледжа – или на следующий день после посещения интерната, если они не ходили на встречу с Алисией, - один из них или все получают вызов. Если персонажи являются членами Адского Двора, вызов приходит от Воху Мано, Министра Праха. Если они принадлежат Двору Крови, вызов поступает от Министра Праха Вритрана. Если персонажи являются агентами Ал-Лат, вызов приходит от Падшего Рыцаря Гуанли.

Говорящий называет себя и сообщает, что ему известно, что персонажи ведут расследование смерти Мэри Блэксмит. Им следует доложить о полученных результатах, какими бы незначительными те не были. Персонажи должны немедленно явиться в библиотеку Хантингтон. Там их встретит женщина по имени Виолетта Такахаши, которая проводит их к месту встречи. Говорящий советует персонажам поторопиться и прерывает контакт.

Если персонажи решат связаться с Биз'отьей или Ло-рухамой, чтобы узнать новости, демонессы скажут им, что они обо всем рассказали Ашуру, который сейчас едет на встречу с (называется имя персонажа, от которого был принят вызов) в библиотеку Хантингтон. Если персонажи попытаются связаться с Падшим Рыцарем Гуанли, Раваной или Ашуром (зависит от того, к какому двору принадлежат персонажи), собеседник скажет им, что он сейчас направляется в библиотеку, чтобы обсудить последние новости.

Эпизод Седьмой

Персонажей, прибывших в библиотеку Хантингтон, встречает женщина, представившаяся Виолеттой Такахаши. Если персонажи сделают вид, что узнали ее имя, она признается, что на самом деле ее зовут Амеретат из Шестого Дома, и что она ждала их. Она проводит персонажей по коридору и книгохранилищам к одному из садиков в задней части библиотеки, который, кажется, сейчас закрыт. Внимательно оглядевшись, она пропускает персонажей вперед, сказав, что люди, желающие поговорить с ними, уже внутри и ждут их. Прежде чем уйти, она заверяет персонажей, что никто из смертных не помещает встрече.

В саду персонажей ожидают трое падших (вне зависимости от принадлежности к тому или иному двору). Это Ашур (с которым они уже встречались), Падший Рыцарь Гуанли и Падший Рыцарь Равана. Падший Рыцарь Гуанли обитает в теле португальца, невысокого, но коренастого. Он одет в форму офицера полицейского управления Лос-Анджелеса. На именном значке написано «Азеведо». Падший Рыцарь Равана – удивительно красивая женщина с прекрасной фигурой и зелеными глазами. Каждый дюйм ее тела, вплоть до подбородка, закрыт одеждой. В тот момент, когда персонажи входят в сад, она торопливо застегивает манжету.

Если персонажи являются агентами Ал-Лат, эти трое – единственные, кто их ждет. Если же персонажи служат одному из дворов, в садике будет находиться еще один падший. Для членов Адского Двора это будет Воху Мано. Воху Мано – красивый молодой человек, производящий впечатление изящества и утонченности. У него очень светлые, почти белые волосы, и бледная чистая кожа. На Равану он поглядывает с недоверием, но с Ашуром и Гуанли общается без какого-либо напряжения.

Если персонажи служат Двору Крови, четвертым падшим на встрече будет Лорд Вритран. Это красивый молодой кореец двадцати с лишним лет, стройный и хорошо сложенный. Его глаза постоянно широко раскрыты, как будто от удивления, и он старается держаться поближе к Леди Раване, словно не замечая остальных.

Персонажи здороваются с ожидавшими их демонами и знакомятся с теми, с кем раньше им не приходилось сталкиваться. Выясняется, что Гуанли и Равана – близкие друзья, один из которых (зависит от того, по чьему приказу тут появились персонажи) прибыл в библиотеку по просьбе другого. После того, как персонажи покончат с формальностями, Ашур переходит к делу: «Наши друзья из морга недавно сообщили мне плохую новость. К смети Мэри причастен тот, другой, если вы понимаете, о чем я».

Предупредив всех, что не стоит называть вслух имя демона, Ашур сообщает собравшимся: оба врача почти на сто процентов уверены, что за смертью Мэри Блэксмит стоит Привязанный Эншахкушанна. Присутствующий на встрече Министр Праха приходит в ужас от этой новости, Гуанли и Равана кажутся очень мрачными. Ашур повторяет все, что ему известно на текущий момент (а известно ему немногое), затем предлагает персонажам рассказать обо всем, что им удалось узнать с момента их последнего разговора. Теперь у персонажей появляется возможность сообщить, что что-то, обнаруженное Мэри Блэксмит в интернате Маршалла, заставило ее (и Алисию, если персонажи переговорили с ней) беспокоиться за свою жизнь, а также что в интернате происходит что-то крайне подозрительное, но администрация не желает говорить об этом. Персонажи также могут сообщить о следах демонической энергии, замеченных на Вандермеере, а также поделиться своими соображениями насчет Микки Пико и Максвелла Харриса.

Даже если персонажи не сообщают все известные им факты, Ашур говорит, что его попытки найти хоть что-то необычное в прошлом Мэри ни к чему не привели. Гуанли подтверждает, что его человек из Управления полиции тоже не смог найти ничего интересного. Методом исключения (если другой способ не срабатывает) мастерские персонажи приходят к выводу, что интернат Маршалла является своего рода центром деятельности Привязанных, поэтому его надо как следует проверить. Информация, полученная от персонажей, лишь подтверждает их выводы.

Воху Мано (если он присутствует на встрече) мрачно заявляет, что надо немедленно что-то делать. Его министерство работает с людьми, кроме того, люди находятся под его защитой (он – Миротворец), поэтому он не допустит, чтобы эти отвратительные Привязанные запускали свои клешни в интернат, где живут (в основном) невинные дети. Но он также признает, что не может напрямую участвовать в деле. Отслеживание угрозы, исходящей от Привязанных, скорее всего, является работой Министерства Зубров, но его глава, Лорд Аглибол, не реагирует на попытки установить контакт. Впрочем, так как в деле напрямую замешаны люди, он, Воху Мано, считает, что ситуация попадает под юрисдикцию Министерства Праха и был бы рад, если бы за решение проблемы взялся Падший Рыцарь Гуанли (глава Министерства Львов).

Если на встрече присутствует Лорд Вритран, он благодарит всех за собранную информацию, но заявляет, что его министерство просто не в силах справиться с угрозой Привязанных. Кроме того, за устранение угроз двору отвечает Министерство Львов, не так ли? Пристально посмотрев на Равану, он откланивается, сказав, что спешит сообщить о ситуации своим коллегам из министерства.

Вне зависимости от того, кто из министров присутствует на встрече, инициативу берет на себя Равана. Она заявляет, что она, Гуанли и персонажи должны этой же ночью отправиться в интернат Маршалла, отследить там присутствие Привязанного и загнать его назад в Бездну, где ему и место. Равана говорит, что она не хочет, чтобы кто-то использовал детей в своих целях или вмешивался в дела людей. Гуанли поддерживает ее (хотя и не столь энергично), Ашур тоже готов согласиться.

Равана не прекращает уговоры до тех пор, пока Гуанли и персонажи не соглашаются проникнуть в интернат Маршалла для трудных подростков той же ночью. Ашур просит его извинить за то, что он не сможет присоединиться к группе этой ночью. Хотя он и принадлежит к Миротворцам и стремится защищать людей от демонов, он обещал своей смертной семье, что в этот вечер будет дома. Прежде чем Ашур заканчивает говорить, Равана обрывает его, давая понять, что его никто и не приглашал. Она благодарит его за помощь, но заявляет, что не хотела бы, чтобы он участвовал в этой почти военной операции.

На этом – если не считать дальнейший отыгрыш ролей по желанию игроков, - Равана заканчивает встречу, сообщив, что все должны быть готовы к 22.00.

Эпизод восьмой

В этом эпизоде персонажи (и их два спутника) должны попасть в интернат Маршалла и найти там следы влияния Привязанных к Земле. Если персонажи уже пробирались на территорию интерната, мастер действует по тем же правилам, что и в прошлый раз. Они могут попробовать проникнуть внутрь обманом, но в этот раз обмануть охрану будет гораздо сложнее, потому что часы приема уже закончились, все двери заперты, а учащиеся находятся в своих спальнях. Большая часть персонала разошлась по домам, но директор и все охранники находятся на своих местах. Вполне возможно, что вам придется применять силу, но ни Равану, ни Гуанли это, похоже, не смущает.

Чтобы правильно разыграть поиск улик, просмотрите подраздел «Карты и схемы» и решите, что и где смогут найти персонажи. Просмотрите еще раз подраздел «Основные характеристики системы безопасности интерната», чтобы определить, с чем придется столкнуться персонажам, решившимся тайком проникнуть на территорию школы. Срабатывание одного из устройств (в случае провала броска на Маскировку или простого несоблюдения предосторожностей) насторожит Холдена Брауна, который находится в аппаратной. Если это произойдет, Браун направит от одного до восьми своих охранников в место срабатывания тревоги (количество охранников зависит от того, что именно сделали персонажи).

Первым делом охранники попытаются без лишнего шума выпроводить персонажей, угрожая им звонком в полицию. Если это не сработает – а с Раваной и Гуанли это не сработает, - охранники пустят в ход полицейский дубинки, которые они носят на поясе. Если в драке персонажи причинят кому-нибудь из охраны серьезный вред (или примут Апокалиптическую форму), напуганные охранники достанут пистолеты 45 калибра (наплечные кобуры скрыты куртками) и откроют огонь. Тот факт, что охранники вооружены огнестрельным оружием, но скрывают его, может лишний раз подтвердить, что в интернате что-то неладно. Оружие становится своего рода символом. Как бы то ни было, если персонажи ввяжутся в драку (особенно если они с самого начала положат охрану), один из охранников попытается убежать и по рации сказать Холдену Брауну, чтобы тот вызывал полицию. Разумеется, это возможно только в том случае, если персонажи заранее не позаботились о телефонной сети интерната. (Равана и Гуанли даже не упоминают о выведении телефонной сети из строя. Для них это дело – будоражащее напоминание о прежних битвах, когда они штурмовали крепости Небесного Воинства. Но, ради удобства игры, мастеру следует отправить их в аппаратную, чтобы помешать Брауну вызвать полицию).

Так или иначе, но охрану нужно миновать. Персонажи могут просто пройти незамеченными, положить охранников в драке (как можно быстрее, чтобы Браун не успел вызвать полицию), обмануть их, подавить их при помощи обращений или явить им свой истинный облик и подчинить себе. Никто из охранников не получил никаких сверхъестественных способностей, поэтому их единственная защита – это их оружие. Едва ли их можно назвать трудными противниками.

Разобравшись с охраной (не важно, как), персонажи смогут относительно свободно осмотреть территорию интерната и найти улики, описанные в подразделе «Карты и схемы». Но ни Вандермеера, ни Микки Пико они не найдут. По крайней мере, не в главном здании. Не найдут они в главном здании и четких отпечатков инфернальных энергий. В некоторых помещениях (в том числе и в жилых комнатах и кабинете Вандермеера) демоническая энергия ощущается, но очень слабо, к тому же эти следы были оставлены достаточно давно.

Но за пределами здания ощущение чего-то ужасного и могущественного усиливается. Персонажи могут проследить, откуда исходит это ощущение (бросок на Восприятие + Осведомленность). В результате они выйдут к остаткам кирпичного завода, расположенным в углу двора. Здесь случилось что-то странное, зловещее, и если никто из персонажей этого не чувствует, на данный факт им указывают присоединившиеся к группе Равана и Гуанли. Внутрь можно попасть по вентиляционным шахтам или через стальную дверь, снабженную электронным замком.

Внутри ощущение демонической силы становится еще сильнее. Возвышающаяся над землей часть завода представляет собой сооружение с четырьмя выступами из сплошного кирпича. Каждый выступ просматривается изнутри датчиком движения и скрытой камерой слежения, радиус действия которой покрывает все помещение, за исключением потолка и участка прямо под камерой. Если персонажи не включили верхний свет, единственным источником освещения являются термостаты в западном выступе. В переднем выступе завода имеется раковина и шкафы с запасами продуктов. На стенах других выступов висят полки, на которых расположены клетки с крысами, парой хорьков, хомяками и одной или двумя канарейками. За термостатами, в полу, персонажи находят отпертый люк. Лестница ведет вниз, во тьму, откуда доносятся звуки, наводящие на мысль о каком-то ритуале. Ощущение все увеличивающейся силы становится все сильнее и сильнее; животные впадают в панику, и шум от них позволяет скрыть перемещения персонажей.

Огромное подземное помещение под печью для обжига состоит из трех ярусов. Персонажи спускаются на самый верхний из них, шириной в 10 ярдов. Этот ярус обхватывает всю стену. В помещении нет камер слежения.

Пандус из утрамбованной земли идет вдоль правой стены вниз, в большую яму, стены которой покрыты тканью. В дальнем левом углу можно рассмотреть еще одну яму.

Стены этой ямы выложены камнем, покрытым чем-то, напоминающим высохшую человеческую кровь. Рядом с ямой лежит тело, накрытое тканью, а в центре ее изображена сложная геометрическая фигура (ее тоже рисовали человеческой кровью, правда, свежей). Генри Вандермеер и Эдвард Харви стоят бок о бок между этой ямой и телом на полу, повернувшись спинами к персонажам. Они оба одеты в какие-то белые церемониальные накидки, отороченные золотистой тканью. Колонна грязно-зеленого, нездорового цвета выходит из центра изображенной на полу фигуры и уходит в потолок. В центре колонны просматривается какая-то фигура. Эта фигура напоминает падшего ангела в Апокалиптической форме, но от нее не исходит сила и мощь, свойственные ангелам. Создание прижимает колени к груди, его кроваво-красные крылья, обернутые вокруг тела, выглядят сильно потрепанными. Кажется, что колонна света одновременно поддерживает это существо и удерживает его на месте. Оно осматривает себя и, насколько можно понять, испытывает стыд.

Прежде чем персонажи успевают что-нибудь сказать (или в тот момент, пока они еще спускаются на этот ярус), Вандермеер обращается к существу в колонне света на древнем языке (Эдвард Харви повторяет его слова, и его голос накладывается на голос Вандермеера). Слова произносятся слишком быстро, странное звучание не позволяет понять их, но в конце двое произносят четко различимое имя «Эншахкушанна». Создание качает головой, не поднимая глаз. Вандермеер повторяет свою мольбу более настойчиво, ему вторит Харви, и создание в колонне света колеблется, прежде чем дать ответ. После второго повторения оно вздыхает, затем решительно кивает и поднимает голову. В тот же момент золотые молнии пронизывают зеленый свет, поддерживающий демона, и Вандермеер и Харви поворачиваются к закутанному в ткань телу, лежащему перед ними.

Если персонажи до сих пор не обнаружили своего присутствия, то в этот момент Вандермеер, Харви и демон замечают их. Харви замирает на месте, Вандермеер делает шаг вперед и спрашивает, что персонажи здесь делают. Демон, по-прежнему находящийся в колонне света, начинает корчиться от боли, в то время как золотые молнии то пронзают его, то сворачиваются вокруг него. Если персонажи ничего не предпринимают, первыми начинают действовать Равана и Гуанли. Равана смотрит на завернутое в ткань тело (которое может принадлежать только Микки Пико), затем переводит взгляд на Вандермеера и демона за его спиной. Громовым голосом она заявляет, что не позволит причинить вреда этому невинному ребенку. Гуанли присоединяется к ней и обзывает Вандермеера и Харви дураками, которые продали свои души не тому господину.

Вандермеер кричит: «Господин мой Эншахкушанна, дай мне свою силу, чтобы я мог стереть этих несчастных с лица земли!» Затем он бросается на персонажа, который стоит к нему ближе всех. Харви, в свою очередь, вновь начинает читать заклинания и быстрыми движениями снимать покров с тела Микки Пико. Гуанли и Равана вдвоем бросаются на Вандермеера, и один из них кричит персонажам, чтобы те или помогли им, или же забрали у Харви тело подростка. Харви будет драться с любым, кто попытается остановить его. Тем временем золотые молнии все плотнее укутывают демона, застрявшего в колонне света.

Что же здесь происходило? Микки Пико – чья душа была истощена постоянными нападками со стороны Максвелла Харриса и его «телохранителей», которых молчаливо поддерживал Вандермеер, - должен был стать носителем демона. Демон был вызван из Бездны и помещен в центр специального магического круга, чтобы Вандермеер мог провести обряд, которому его научили другие слуги Эншахкушанны. Ритуал позволяет упростить переход демона в тело носителя, но при этом демон должен принести клятву верности Эншахкушанне, иначе переход будет невозможен. Этот демон согласился (лучше служить на Земле, чем гнить в Бездне), и теперь до завершения ритуала остался один шаг. С тела Микки Пико нужно снять покров, в то время как золотые молнии в столбе света закутывают демона в кокон. Если время выполнения обоих условий совпадет (процесс занимает шесть раундов с того момента, как Харви начинает разворачивать тело), магический круг позволит демону переместиться в тело человека.

Персонажи могут помешать завершению ритуала – и прибытию на Землю еще одного вассала Эншахкушанны – несколькими способами. Прежде всего, они могут убить или подчинить себе Эдварда Харви до того, как он полностью развернет тело Микки Пико (если к этому моменту Вандермеер не повержен, он продолжает разворачивать тело с того места, где остановился Харви). Во-вторых, они могут раньше времени нарушить целостность магического круга, тем самым лишив демона защиты перед притяжением Бездны (для этого требуется бросок Сообразительность + Оккультизм, сложность 7). В-третьих, они могут напасть на демона (с помощью обращений или на физическом уровне) до того, как он полностью освободиться (при этом демон не может уворачиваться или атаковать, но может поглощать повреждения). Наконец, они могут подождать, пока не совершится переход, а затем убить демона, еще не овладевшего полностью телом Микки Пико (в этом случае у них не останется выбора, потому что, как только демон полностью придет в себя, он примет Апокалиптическую форму и попытается убить персонажей во славу Эншахкушанны. Для описания демона, вошедшего в тело Микки Пико, Мастер может воспользоваться Характеристиками одного из персонажей, описанных в последней главе «Демоны: Падшие»).

Отыгрыш всего, описанного выше, во многом зависит от игроков. Равана попытается убить Вандермеера, затем – Харви, затем – разрушить круг, удерживающий демона на этом слое бытия. Если персонажи не будут помогать ей, она получит помощь от Гуанли. Если персонажи смогут в течение длительного времени успешно защищать тело Микки Пико или же разрушат круг, они увидят, как золотые молнии разрывают на части демона в столбе света, после чего он отправляется в Бездну, а зеленый свет гаснет.

Последствия

По окончании этой жутковатой истории Равана или Гуанли объясняют персонажам, свидетелями чего им пришлось стать, и почему они были вынуждены действовать так быстро (если персонажи сами этого не поняли). Затем они заявляют, что им нужно отчитаться перед своими дворами, поэтому они вынуждены покинуть персонажей. Если персонажи принадлежат к одному из дворов, они могут присоединиться одному из двух демонов и дополнить отчет. Эта сцена (или сцены) служит завязкой следующей истории, «В огонь», поэтому при желании вы можете сразу же начать следующую историю.

Через несколько часов интернат Маршалла подвергся настоящему нашествию со стороны полиции Лос-Анджелеса и окружного полицейского управления. Школа временно (примерно на неделю) закрывается, наиболее опасные из проживающих там подростков переводятся в другие аналогичные интернаты на территории Трех Округов (дальнейшая их судьба раскрывается в истории «В огонь»).

Если игроки хотят отыграть все, что произошло после завершения этого ночного кошмара, им придется принять несколько решений. Во-первых, что из известного им они должны рассказать? Во-вторых, интересует ли их дальнейшая судьба воспитанников интерната Маршалла? В-третьих, станут ли они выяснять, сколько подростков стали жертвами Вандермеера (как стал бы ей Микки Пико, если бы персонажи вовремя не пришли ему на помощь), пока тот находится на посту директора интерната? В-четвертых, будут ли они распространяться о своем участии в этом деле (хотя бы в качестве смертных) в надежде привлечь к себе новых слуг? В-пятых, как они используют (если вообще используют) свое участие в этой истории, чтобы занять более высокое положение при дворе? Наконец, что они будут делать теперь, когда они привлекли к себе внимание Эншахкушанны и, вполне возможно, вызвали его гнев?

Приложение: карты и схемы

Периодически персонажи должны действовать на территории интерната Маршалла для трудных подростков. Поэтому Рассказчик должен знать, что именно персонажи могут там обнаружить и какие препятствия могут встретиться на их пути.

Двор

- **Внешний периметр** полностью обнесен забором. Кирпичные секции забора полностью просматриваются из главного здания, а также при помощи камер наблюдения, чей радиус обзора перекрывает переднюю часть двора и так называемые «клетки». Сетка на остальной части забора очень прочная, и персонаж, желающий проделать в ней отверстие, через которое может пролезть взрослый человек, получит не менее двух уровней повреждения. Способность сетки выдержать повреждения определяется броском двух кубиков.

Вдоль всего забора (за исключением площадки вокруг печей для обжига) идет полоса скошенной травы шириной в 30 футов. Дальние участки ограды просматриваются при помощи датчиков движения и камер наблюдения. Сигнал тревоги передается на пост охраны. Датчики движения отключаются только на время ремонта ограды и прилегающей территории.

- **Внутренний периметр** намного сложнее внешнего. Здания и проходы здесь расположены в форме грубого прямоугольника, который примерно на три фута возвышается над полосой травы, относящейся к внешнему периметру. Ни у одного из зданий нет окон, выходящих в сторону наружного периметра. Крыши зданий и переходов плоские, но защищены тремя рядами колючей проволоки, расположенными так, что их не видно с земли. В промежутках между зданиями протянута четырехфутовая ограда из цепей, по большей части замаскированная кустарником.

- **«Клетки»,** как их здесь называют, - это сооружения из металлических пластин и брусьев, которые перекрывают боковые проходы из передней части двора во внутреннюю его часть. Каждая из «клеток» оснащена тремя дверьми. Первая из них ведет из передней части двора в «клетку», вторая – из «клетки» в проход между периметрами, третья – из «клетки» во внутренний периметр. Двери, ведущие в переднюю часть двора, снабжены электронными замками. Остальные двери запираются на висячие замки, вся территория просматривается камерами наблюдения. Если снять один из металлических брусьев, в образовавшееся отверстие сможет пролезть практически любой человек.

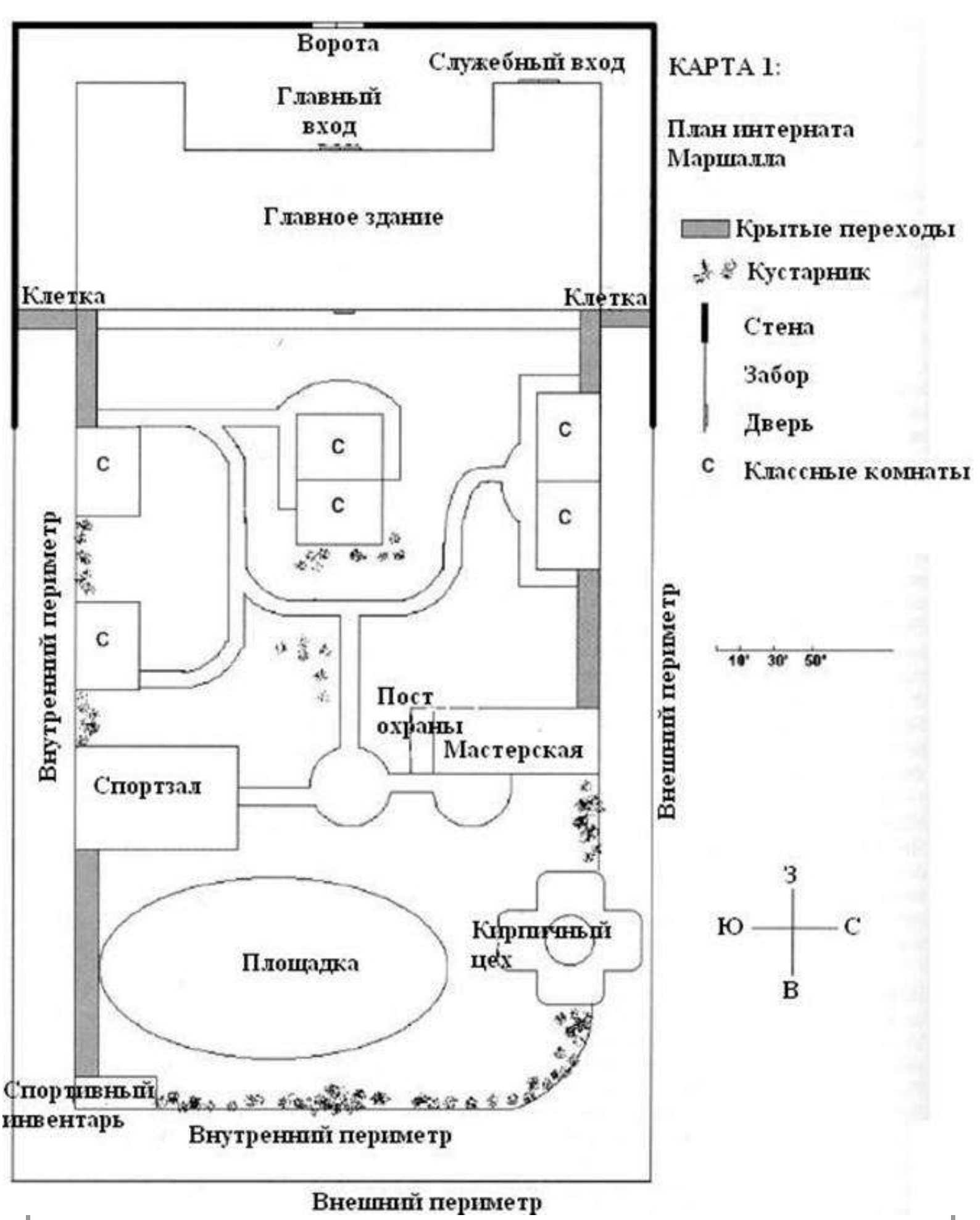
- **Переходы –** это крытые бетонные дорожки, ведущие от здания к зданию. Наружная их стена всегда сооружена из металлических брусьев, которые, как правило, окрашены в голубой или травянисто-зеленый цвет, чтобы хоть как-то уменьшить сходство с птичьей клеткой.

- **Остатки кирпичного завода** заметны издалека благодаря трубе, которая возвышается над четырьмя смежными печами для обжига. Одна из этих печей снабжена металлической дверью с электронным замком, отверстия в остальных трех были заложены кирпичом. Теперь в этом помещении располагаются животные, с которыми подростки работают в рамках программы ухода за животными. Над крышей возвышаются большие вентиляционные трубы.

- **Пост охраны** оснащен металлической дверью с электронным замком. На посту всегда находится два охранника. В помещении имеется холодильник, телевизор, сейф (с обычным замком) для хранения двух дробовиков и амуниции, а также узел двусторонней связи с комнатой охраны.

Все описанные ниже помещения оснащены датчиками движения и камерами наблюдения. Датчики включаются только после окончания всех занятий.

- **Механический цех** оснащен металлической дверью с электронным замком. В самом помещении находятся длинные верстаки. Все опасные инструменты и оборудование надежно заперты в металлических ящиках (с висячими замками).
- **Склад спортивного инвентаря** надежно заперт висячим замком.


Ворота
Служебный вход
Главный вход
Главное здание
Клетка
Клетка
С
С
С
С
С
С
Внутренний периметр
Внешний периметр
Пост охраны
Мастерская
Спортзал
Площадка
Кирпичный цех
Спортивный инвентарь
Внутренний периметр
Внешний периметр
КАРТА 1:
План интерната Маршалла
Крытые переходы
Кустарник
Стена
Забор
Дверь
С Классные комнаты
10' 30' 50'
З
Ю
С
В

Главное здание

Уровень 1

- **Фойе** – просторное помещение с лепным потолком и двумя широкими лестницами красного дерева, ведущими на второй этаж. Пол выложен прекрасными образцами старинной плитки; стены на высоте плеч украшены мозаичным фризом, который отделяет серо-сизые изразцы от белых. Напротив входной двери, в центре помещения стоит стойка дежурного, выполненная из красного дерева и оснащенная узлом двусторонней связи с кабинетом директора. Вдоль стен стоят стулья для посетителей, на стенах над ними развешаны фотографии, на которых запечатлено главное здание в свои ранние дни. Две двери, ведущие в актовый зал, запираются на электронные замки.

В фойе постоянно дежурят два охранника. Чаще всего они располагаются рядом с лестницами, где у каждого из них есть свое место. Фойе постоянно просматривается через камеры наблюдения.

- **Зал ожидания для посетителей** – это элегантно обставленное помещение с кремовым ковром, длинными кремовыми шторами на окнах и стенами, серая часть которых отделена от белой узорчатой мозаичной каймой. Во внутреннюю стену встроен выложенный изразцами камин, рядом с которым висят подписанные портреты Виктории Маршалл и ее отца. Вся мебель выполнена из красного дерева и, судя по виду, может считаться антиквариатом. Один из углов зала занят лестничным пролетом из кованого железа, который ведет к куда более современному лифту. В зале обычно проводят собеседования с предполагаемыми сотрудниками, а также общаются с посетителями.

В зале установлены скрытые камеры наблюдения. Чтобы обнаружить их, надо выполнить бросок на Восприятие + Бдительность (или Безопасность).

- **Комнаты для свиданий** используются для проведения собеседования с поступившими в интернат подростками, а также как место встречи между обитателями интерната и их родственниками или законными представителями. Двери между этими комнатами, фойе и кабинетами сотрудников оснащены электронными замками.

- **Учительская** – это просторное помещение, некоторые части которого отделены от остальной площади перегородками, чтобы обеспечить сотрудникам отдельное место работы. Пол учительской покрыт ковром; на столах преподавателей стоят компьютеры и модемы, лежат книги, какие-то бумаги, кое-какие личные вещи. В комнате также имеется телевизор и полный набор мягкой мебели.

- **Отдельные кабинеты** принадлежат преподавателям, секретарям, Эдварду Харви и покойной Мэри Блэксмит. В них имеются столы, компьютеры (подключение к сети идет через внешний модем), книжные полки, шкафы для хранения папок с документами. Только в двух кабинетах можно найти кое-что интересное.

В кабинете Эдварда Харви есть линия связи с кабинетом директора. В нижнем ящике стола (запертом на обычный замок) хранятся папки и записные книжки (кроме одной), пропавшие из кабинета Мэри Блэксмит. Самый последний блокнот был полностью заполнен примерно месяц назад. Если проверить информацию на компьютере, то можно узнать, что Харви пытался заменить отсутствующие записи.

Кабинет Мэри Блэксмит так и остался незанятым после ее смерти. Прием и работу с подростками она вела не здесь, а в кабинете на втором этаже. Здесь она работала с бумагами, в том числе и с конфиденциальными записями, которые хранятся в шкафу с обычным замком. Ключ забрал Вандермеер, который вынул из шкафа записи о Максвелле и его «телохранителях». Также отсутствует папка Микки Пико. Записи об Алисии Роувз и Хосе Матинале остались на месте. В записях об Алисии рассказывается ее история и отмечается ее серьезное отношение к религии. В записях о Хосе говорится, что ему нужно научиться контролировать гнев. Нижний ящик шкафа абсолютно пуст.

На столе Мэри стоит компьютер и две коробки с личными вещами – ее родственники должны забрать их. В одной из коробок можно найти книги по психологии подростков и преступному поведению. В другой коробке собрано много фотографий. В улыбающейся чернокожей женщине на них можно узнать Мэри. Также в эту коробку были сложены ручки, забавные кофейные кружки, свитер цвета лаванды, последняя книга Дж. К. Роулинг и ежедневник, в котором указано, что в день смерти Мэри должна была по окончании занятий встретиться с Вандермеером (информация для Рассказчика: Мэри решила не ходить на эту встречу. Вместо этого она собиралась обсудить всю ситуацию со своим духовником, который как-то намекнул, что она знает больше, чем должна бы. Она погибла до того, как смогла рассказать, что происходит что-то странное). Под пометкой о встрече отвратительным подчерком нацарапано: «Посмотреть цитату в «Завтра, когда начнется война». Неплохая идея!»

»Завтра, когда начнется война» - это книга писателя Джона Марсдена[21], в которой рассказывается о подростках, вынужденных выживать в захваченной врагом стране. В библиотеке наверху можно найти экземпляр книги.

В компьютере Мэри, если персонажи решат его включить, можно найти много разрозненных файлов, но ни один из них не относится к тому дню, когда Мэри погибла.

В рабочие часы **лазарет** – это вотчина доктора Ву, которая ведет прием в смотровой. Через дверь от смотровой находится настоящее рабочее место врача, где есть две отдельные больничные палаты, кладовая для хранения медицинского оборудования и инструментов и шкаф с лекарствами. Кладовая заперта на электронный замок, а шкаф снабжен специальным засовом, ключ от которого есть только у врача и медсестер.

Доктор Ву находится в лазарете с 10 утра до 6 вечера, медсестры дежурят там постоянно.

- **Столовая** внешне напоминает кафетерий. Дверь в кухню заперта электронным замком.
- **Склад и прачечная** – просторные помещения с бетонным полом. Продукты и вещи, поставляемые в интернат, попадают внутрь только через раздвижную стальную дверь склада. Датчики движения и камеры наблюдения включаются после ухода последнего из сотрудников, примерно в 8 часов вечера. На складе можно найти огромное количество огнеопасных веществ, коробки с бумагой, ящики с картриджами для принтеров, баллоны с апельсиновым соком и т. д. В ближайшем к двери углу расположен грузовой лифт, оснащенный скрытой камерой наблюдения. Рядом с ним находится распределительный щит всего здания.
- **Актовый зал** – это просторное помещение, свет в которое попадает через окна второго этажа. На уровне первого этажа окон нет, в дальней стене имеется широкая выходная дверь. Стены выкрашены в белый цвет, пол покрыт серо-белым линолеумом. Над каждой из двух старых лестниц со ступеньками из сосны висит доска, на которой вырезан новый девиз интерната. Студенты могут находиться в актовом зале днем и вечером. Столы и стулья сгруппированы рядом с двумя телевизорами, висящими на стене. Рядом с телевизорами имеется специальная «стенка для граффити», где студенты могут выразить себя. Один из рисунков изображает покрытый шипами черный шар со множеством красных ртов и/или глаз.
- В каждом из **санузлов** на стене имеется кнопка, включающая сигнализацию.
- Внутренние **классные комнаты** не запираются, в них нет датчиков и камер.

Уровень 2

- Верхняя часть **актового зала** – это пустое пространство с белыми стенами. Перила, ограждающие актовый зал от проходов, больше напоминают стены – четыре фута цельного дерева, над которыми возвышаются еще четыре фута проволочной сетки (как на внешнем периметре).

На дверях, ведущих в спальни и в помещение охраны, установлены электронные замки.

- В каждой из **спален** имеется две двухъярусные кровати, четыре тумбочки и маленькая ванная комната. Ни в одной из них нет окон или закрывающихся на замок промежуточных дверей. Девушки обычно живут в комнатах, двери которых обращены к библиотеке.
- **Комната инструкторов** – это кабинет, в котором постоянно находится психолог. В комнате имеется две кровати, небольшая ванна, кухонька, мягкие кресла, а также отдельная телефонная линия. Сюда приходят за решением проблем и споров, здесь можно получить настольную игру, бумагу, ручки и т. п. По ночам здесь всегда дежурят два инструктора. Они проводят последнюю проверку перед тем, как выключить свет и совершают обходы. Дверь оснащена смотровым глазком и электронным замком, включающимся после отбоя. Рядом с дверью есть звонок, чтобы подросток, в случае необходимости, мог разбудить инструкторов.
- **Кладовые** с простынями, одеялами, мылом и т. п. запираются на электронные замки.
- **Библиотека** работает с 9 утра до 5 вечера, все остальное время ее двери закрыты на электронный замок. Согласно штатному расписанию, за этот тихий оазис дозволенных книг и журналов отвечает мистер Рутгар Кралфески. Рядом со стойкой библиотекаря стоят четыре компьютера с внешними модемами; учащиеся могут пользоваться ими после получения специального разрешения. В библиотеке также имеется две кабинки с аудиоаппаратурой.

[21] Марсден (Marsden) Джон (род. в 1950). Австралийский писатель. Его детские книги изданы во всем мире общим тиражом более полутора миллионов. По образованию учитель. Первую новеллу написал во время трехнедельных школьных каникул. Его первая книга «Так много сказано тебе» (1987) принесла ему славу и успех, завоевав несколько престижных литературных премий в Австралии и США. На сегодняшний день Марсден автор более 22-х книг, три из которых по опросу читателей Австралии включены в список "Ста самых любимых книг всех времен".

Если персонажи воспримут запись в ежедневнике Мэри как улику и решат поискать «Завтра, когда наступит война» на полках библиотеки, они найдут книгу как раз там, где она должна находиться в соответствии с системой Дьюи[22]. Рядом с книгой обнаружится записная книжка Мэри, которую она, по всей видимости, спрятала здесь.

- В **кабинете библиотекаря** имеется компьютер, внешний модем и несколько телефонных линий. Здесь также есть раковина и маленький холодильник.

- **Консультационная** – это кабинет, в котором работала Мэри Блэксмит. Дверь запирается на электронный замок, который был включен сразу после смерти Мэри и с тех пор открывался только один раз, когда Эдвард Харви приходил за компрометирующими материалами. Стены комнаты окрашены в бледно-голубой цвет, пол застелен сине-голубым ковром. По комнате расставлены удобные кресла. На стенах и на столе в дальнем углу можно заметить несколько прелестных ярких акварелей.

Стол абсолютно пуст. Если кто-то решит осмотреть кресла, он заметит, что подушки сдвинуты, а значит, кресла уже обыскивали.

- **Комната охраны** – довольно мрачное место. Вдоль стен установлены длинные скамейки, пол покрыт грубым линолеумом. Единственная дань комфорту здесь – это холодильник и раковина. У каждого охранника и у Холдена есть отдельный ящик, всего в комнате 25 ящиков. Ящики закрываются на обыкновенный замок и часто оставляются открытыми.

В ящиках находятся личные вещи охранников, а также журналы, конфискованные у учащихся, использованные бинты и лейкопластырь, носовые платки с пятнами крови, комки ваты. Некоторые из журналов порваны и разрисованы. В ящике Холдена можно обнаружить шесть баллончиков со слезоточивым газом.

В углу рядом с дверью расположен маленький стол, принадлежащий Холдену. На столе стоит телефонный аппарат, соединенный с кабинетом Вандермеера. Поверхность стола завалена расписаниями дежурств, отчетами и журналами, запрещенными на территории интерната. В нижнем ящике можно найти бутыль антисептика и упаковки стерильных бинтов, беспечно перемешанные с уже использованными повязками.

В обычные дни комната бывает занята только при смене охраны в 9 утра, 5 вечера и час ночи.

- **Аппаратная** за время руководства Полковника стала настоящим сердцем интерната. Обе двери оснащены электронными замками, открыть которые можно только при наличии специальной карточки. Помещение уставлено экранами: по одному на каждую камеру наблюдения и один большой экран, на котором отражается электронная карта обоих этажей со всеми сигналами тревоги и звонками. На карте можно найти и остатки кирпичного завода, хотя с первого взгляда это незаметно. Из аппаратной можно напрямую связаться с кабинетом директора.

Большая часть дверей интерната может быть перекрыта и заблокирована из аппаратной. Отсюда же можно управлять пожарной сигнализацией, системой пожаротушения и обоими лифтами. В любое время в аппаратной дежурят два охранника. Часто здесь дежурит сам Холден, а по вечерам Полковник иногда составляет ему компанию.

- **Гостиная** – это первая комната из личных помещений Полковника. Сам он живет здесь, еду ему готовят и приносят кухонные работники, грязные вещи он оставляет у лифта, затем забирает оттуда выстиранное белье. Среди работников интерната хорошо известно, что Полковник никому не позволяет убирать у себя в спальне. Ковровое покрытие в этой части здания кажется очень новым, в воздухе здесь чувствуется сильный запах освежителя.

Оформление комнаты повторяет оформление нижнего этажа – серо-белые стены, кремовые шторы и ковер. Из окна открывается вид на подстанцию. На одной из стен висит большой персидский ковер, рядом с ним – ящик, в котором Вандермеер хранит свои награды. Остальные стены увешаны армейскими эмблемами и знаками различия.

На старинном серванте стоит небольшая аудиосистема. В комнате также имеется бар с неплохо подобранной коллекцией спиртных напитков.

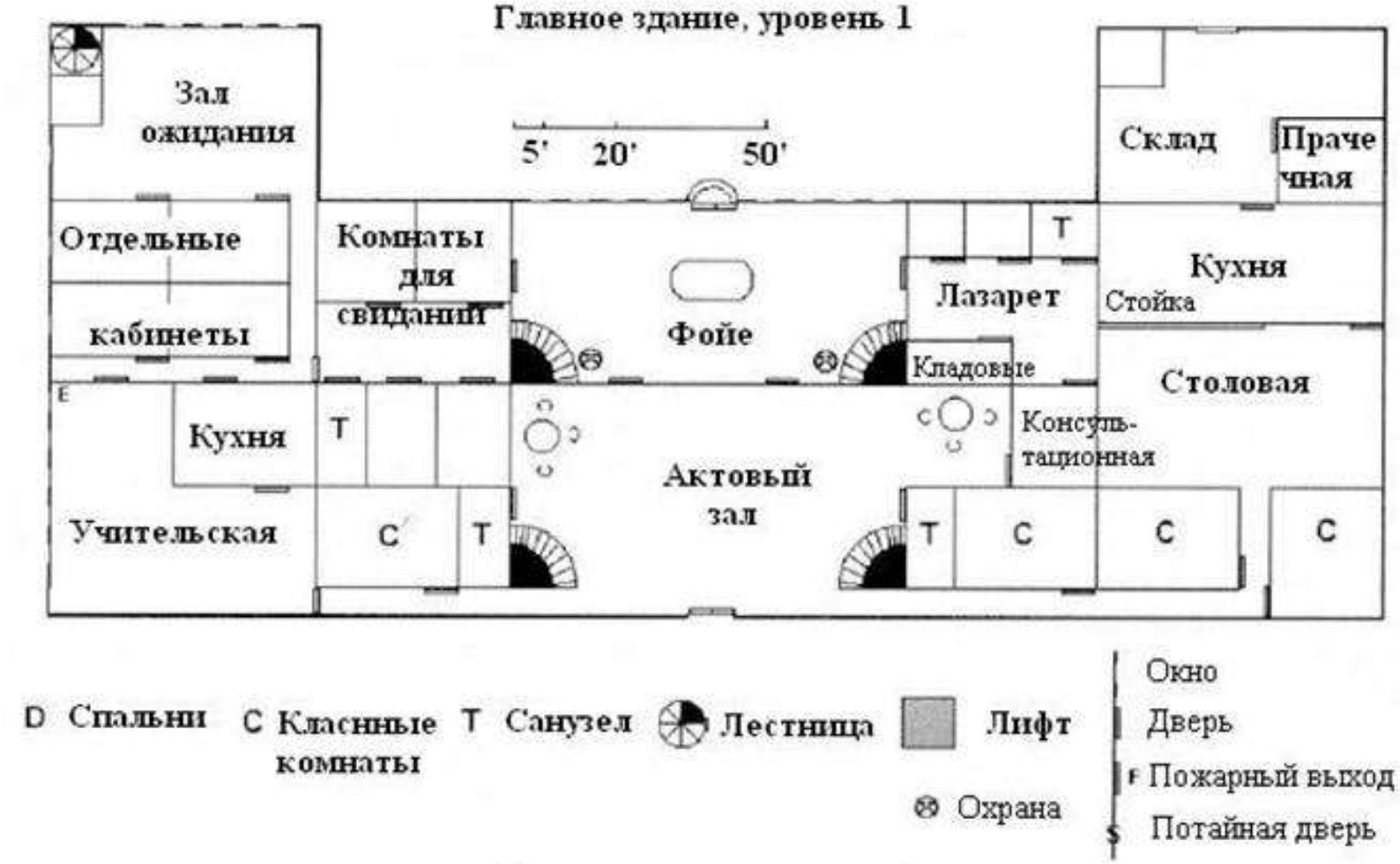
- В **кабинете директора** стоит старинный массивный стол с компьютером, внешним модемом и телефоном, а также пульт внутренней связи, через который можно связаться с комнатой охраны, аппаратной, стойкой в фойе и кабинетом Эдварда Харви. Под столом имеется звонок, позволяющий вызвать охрану. В закутке между двумя шкафами с документами всегда дежурит охранник.

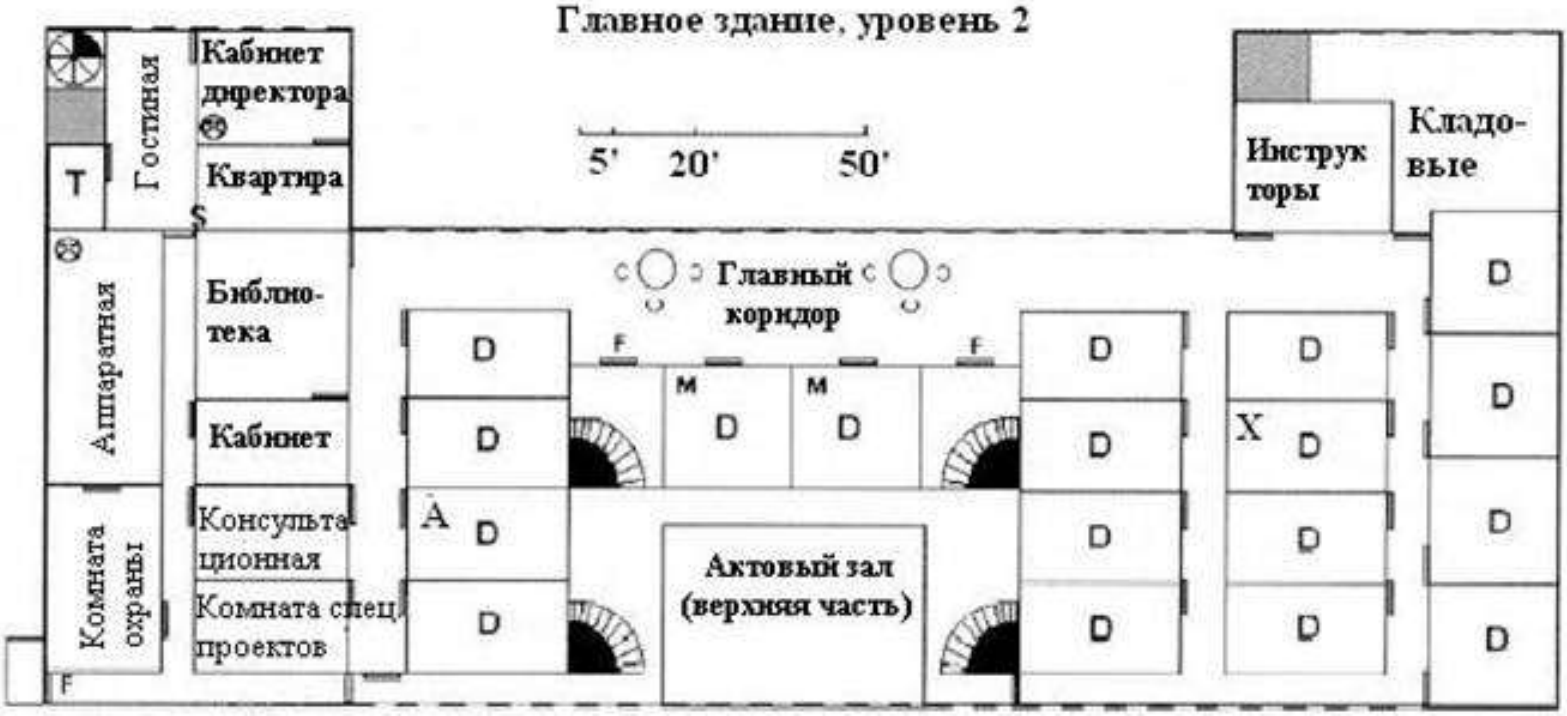
[22] Библиотечная система классификации книг, при которой все области знания делятся на 10 классов, а внутри каждого класса выделяются десятичные подклассы, разделы и подразделы. Изобретена в 1876 М. Дьюи.

- **Личные апартаменты Вандермеера** – это типичная квартира старого армейского служаки с холостяцкими привычками. Некоторую экзотичность обстановке придают старинный резной персидский сундук, который Вандермеер использует в качестве прикроватного столика, и турецкий ящик, в котором был заперт Микки Пико после своего исчезновения. Ящик был сконструирован в основном для подобных целей, на уровне пола в нем имеется отверстие, через которое можно подавать еду и забирать емкость с отходами жизнедеятельности. В стенах ящика можно заметить множество мелких отверстий. Места в нем достаточно как раз для того, чтобы худощавый парнишка мог спать сидя, положив голову на колени.

(Информация для Рассказчика: когда Мэри пришла проведать Микки в лазарете, но не обнаружила его там, медсестра сказала ей, что Вандермеер забрал мальчика на следующий день после того, как тот поступил в лазарет. После этого Мэри отправилась на поиски Вандермеера. Его не было в кабинете и личных комнатах, но из-за запертой двери доносились слабые всхлипывания. Также она почувствовала запах мочи, идущий из комнат директора. Она сложила два и два и немедленно ушла, слишком напуганная и растерянная, чтобы составить четкий план дальнейших действий).

КАРТА 2:


Главное здание, уровень 1
Зал ожидания
5' 20' 50'
Склад
Прачечная
Отдельные кабинеты
Комнаты для свиданий
Фойе
Лазарет
Кухня
Стойка
Кладовые
Столовая
Кухня
Консультационная
Актовый зал
Учительская
D Спальни
C Классные комнаты
T Санузел
Лестница
Лифт
Охрана
Окно
Дверь
F Пожарный выход
S Потайная дверь


Главное здание, уровень 2
Гостиная
Кабинет директора
Квартира
5' 20' 50'
Инструкторы
Кладовые
Аппаратная
Библиотека
Главный коридор
Кабинет
Консультационная
Комната охраны
Комната спецпроектов
Актовый зал (верхняя часть)

Записная книжка Мэри Блэксмит

Первая запись в блокноте была сделана примерно за месяц до гибели Мэри. Неразборчивые записи позволяют понять, что компания Максвелла Харриса вызывала у Мэри сильное беспокойство. Она отмечала его преклонение перед Вандермеером и появившуюся склонность к армейским порядкам. По ее мнению, Вандермеера такое поведение только радовало. Стычки с другими учащимися становились все чаще и жестче. Мэри писала, что она пыталась обсудить этот вопрос с Вандермеером, но директор ответил, что, если ее не устраивает поведение детей, ей следует положиться на него и не лезть не в свое дело.

В день смерти Мэри записала краткую расшифровку разговора с Максвеллом Харрисом, который состоялся после избиения Микки Пико.

Час дня – Максвелл Харрис.

(отвечает неохотно, но продолжает улыбаться. Ни о чем не сожалеет. Маленький ублюдок)

Спросила его о драке, он ответил: «Вам не надоела вся эта ерунда? Дерьмо все это. Их ничто не спасет»

Спрашиваю: «А ты спасешься?»

«Да, я знаю способ».

«Какой?»

«Не быть слабым. Быть сильным. Быть готовым»

«Зачем?»

«Надо. Чтобы служить ему».

«Служить Вандермееру? Он хочет, чтобы ты служил ему?»

«Думаете, самая умная, да? Знаете, что у меня в голове? Ни хрена вы не знаете. Полковник знает».

«Полковник знает тебя?»

«Да. Он говорит мне, что делать. У него есть сила. И он ей поделится».

(этот щенок плюнул мне на стол!)

(смеется!!) «Вы не сможете вызвать охрану! Они все служат Полковнику!»

«Полковник обещает выпустить вас отсюда, так?»

«Не нас. Других. Выпустить их из тюрьмы. Отдать им слабых».

«Других?» (не отвечает. Вопрос повторен дважды)

«Отдать им слабых? Что это значит?» (нет ответа)

(ОТВЕЧАЙ МНЕ, ТЫ, КУСОК ДЕРЬМА!!!)

(Ладно, Мэри, возьми себя в руки)

«Микки Пико – слабый? Ты отдал Микки этим другим?»

(Нет ответа, но этот щенок снова улыбается)

«Поэтому ты и твои друзья избили его?»

«Тебя это огорчает, сучка?»

(догадливый щенок)

«Скоро вы все увидите. Ты такая же слабая, как и все остальные. Другие заберут вас всех. Сначала этого тупого латиноса. Затем – тебя».

«И что это значит?»

«Увидишь»

…

Он ушел. Я поражена спокойствием этой маленькой дряни. «Полковник» Вандермеер позволяет своему любимчику-психопату вести себя как в голову взбредет, а вокруг творится что-то странное. Но что бы значили эти «другие», которым отдадут людей? Сектантство какое-то… Что затевает Вандермеер? И что произошло с Микки Пико?

ВЫЯСНИТЬ СЕГОДНЯ ЖЕ ВЕЧЕРОМ!!!!

Простите, Полковник! Наша встреча откладывается.

Может ли кто взять себе огонь в пазуху, чтобы не прогорело платье его?

- *Книга притчей Соломоновых 6:27*

Введение

Едва ли кто назовет простой жизнь падшего ангела, недавно вернувшегося в физический мир и занявшего тело смертного. При этом такую жизнь – в полном соответствии с первым высказыванием – никак не назовешь скучной. Не важно, кем раньше был падший ангел, что он делал во время Войны Гнева, почему отпал от благодати Божьей, почему решился вернуться на Землю теперь, когда близится конец света, какую жизнь среди смертных он ведет, - ему всегда найдется занятие.

На уровне человека демону прежде всего приходится сводить воедино ускользающие воспоминания его смертного носителя, а также как-то совмещать их с собственными обрывочными воспоминаниями, чтобы не потерять себя в хаосе, получившемся в результате столкновения двух личностей. Затем ему следует усвоить принятые в человеческом обществе нормы поведения, чтобы поддерживать видимость обычной жизни и не привлекать внимания назойливых смертных. Разобравшись с этим, демон должен связаться с себе подобными и попытаться вписаться в нарождающееся общество падших, недавно вернувшихся на Землю.

Средства, которые он выбирает при этом, во многом влияют на возникающие возможности и ответственность. В конце концов, демоны – активные создания, они были созданы для того, чтобы работать вместе ради достижения общей цели. Очень скоро демон может оказаться вовлеченным в дела местного адского двора (иногда сразу же после того, как членам двора становится известно о его возвращении). Каждое министерство контролирует значительную территорию и старается сделать присутствие демонов на земле как можно более заметным, а министры зачастую соревнуются между собой, стараясь привлечь к себе каждого новичка, вырвавшегося из Бездны.

На более личном уровне демону приходится привыкать к относительно новой форме конфликта – конфликта между группировками, и это тоже не дает ему скучать. Каждая группировка ставит перед своими членами определенные цели (которые были выработаны лидерами группировок в попытке

справиться с поражением, понесенным в Войне гнева), и порой достижение этих целей отнимает у демона все свободное время, которое остается у него после службы при дворе и решения проблем в жизни смертного. Скрытные (которые посвятили себя изучению всех событий, произошедших с момента их заключения в Аду, считая, что это поможет найти ответы на вопросы, вставшие перед падшими) сейчас вообще практически лишены свободного времени. То же самое можно сказать и о Миротворцах, ведь они стремятся исправить все, что было повреждено во время Войны Гнева, чтобы обновленная Земля стала их даром Творцу и помогла им искупить свою вину в Его глазах. У Люцифериан, Фаустианцев и Жаждущих тоже хватает работы, а ведь еще надо следить, чтобы члены других группировок случайно не получили преимущество…

Все, написанное выше, касается всякого демона, проживающего в человеческом городе, где жизнь идет своим чередом без особых потрясений. У демонов, выбравших местом обитания Лос-Анджелес, штат Калифорния, проблем еще больше. В Городе Ангелов все меняется быстрее, чем в любом другом городе Америки, – может быть, любом другом городе мира. Страшное землетрясение (силой в 7,2 балла по шкале Рихтера), произошедшее вопреки всем прогнозам и законам геологии, потрясло город до основания. В то же самое время безумие, охватившее горожан, вылилось в бунты, подобных которым город до сих пор не знал. Смятение, вызванное этими событиями, постепенно улеглось, но в результате демоны получили немало новых возможностей приобретать слуг, проникать во властные структуры человеческого сообщества и, благодаря этому, накапливать силу и влияние в обществе падших. Тем временем ужасные, непонятные Привязанные к Земле, которые проникли в город довольно давно, рассылают повсюду своих слуг и рабов, приказав им собирать силу для своих хозяев (сила нужна им для реализации их зловещих планов). Их деятельность, в свою очередь, вызывает противодействие со стороны обычных членов городского инфернального сообщества, которые готовы на все, чтобы помешать осуществлению мрачных замыслов Привязанных или защитить себя. Это делает и без того непростую жизнь демонов Лос-Анджелеса еще более запутанной.

Итак, демоны, недавно вернувшиеся из Бездны и проживающие на территории Лос-Анджелеса, - по необходимости существа очень занятые, постоянно находящиеся в движении. Само собой, иногда их активность становится заметной для смертных, живущих с ними бок о бок. Именно эта идея лежит в основе сюжета истории «В огонь», которая может стать отдельной историей, продолжением предыдущей или побочной линией в вашей основной хронике. Три охотника на демонов столкнулись с одним из заговоров падших и постарались скрыть его существование от остальных людей. Но прежде чем они смогли разобраться с заговором и уйти из города, они обнаружили, что оказались в центре другого конфликта – конфликта, в котором замешаны и ваши персонажи.

Краткое изложение сюжета

История «В огонь» начинается с того, что персонажи собираются при дворе (или в менее официальной обстановке, если они работают на Ал-Лат), где идет обсуждение событий первой истории. Один из министров, обеспокоенный тем фактом, что ситуация зашла так далеко, а никто этого даже не заметил, приказал персонажам осмотреть интернат Маршалла и найти способ уничтожить любые следы пребывания там Привязанных. Но, прибыв на место, персонажи с удивлением обнаружили, что, во-первых, все улики уже в основном уничтожены, а во-вторых, что место, где влияние Привязанных было наиболее заметным, теперь закрыто с помощью энергий, так что они даже не могут туда попасть. Короткое расследование показало, что недавно рядом с этим местом была замечена небольшая группа людей, поэтому персонажам поручено найти этих людей и переговорить с ними. В процессе выясняется, что эти люди – охотники на демонов, которые наткнулись на следы Привязанных в интернате Маршалла и сделали все, что было в их силах. Старшие демоны хотят встретиться с этими охотниками и узнать, как же им удалось защитить интернат от демонического воздействия, надеясь, что эта информация поможет им справиться с Привязанными во всем городе. Когда персонажи снова находят охотников, демоны могут захватить их на месте или же убедить их, что падшие сами хотят разобраться с ситуацией и устранить те проблемы, на которые им указали охотники, тем самым завоевав доверие смертных. Так или иначе, охотники передаются старшим демонам, чего от персонажей и требовалось. Но не станет ли это началом еще больших неприятностей?

Мастерские персонажи

Не все описанные ниже персонажи играют важную роль в жизни Трех Округов (как в обществе людей, так и среди падших), но все они имеют немалое значение для истории «В огонь». Некоторые из них нужны только для того, чтобы направлять в нужную сторону окончательно запутавшихся персонажей, не знающих, что им делать дальше и как продолжать расследование. Вы можете спокойно убрать их из игры, если считаете, что вашим игрокам такого рода помощь не нужна. Вы также можете заменить их другими мастерскими или своими собственными персонажами. В случае особо напряженной игры вы можете намекнуть игрокам, с кем из демонического сообщества Лос-Анджелеса связаны те или иные мастерские персонажи, тем самым повысив их значимость для игры. Описание взаимоотношений между мастерскими персонажами дано в последней главе этой книги, более подробную и полную информацию можно получить из книги «Демоны: Город Ангелов».

Бафомель (также известен как Трой Дэниельс). Благодаря шантажу этот недавно вернувшийся на Землю демон из Первого Дома стал заместителем мэра Лос-Анджелеса. Он шел к занимаемой должности и тем возможностям, что она предоставляет, с завидным упорством и настойчивостью, но недавние катаклизмы, потрясшие Лос-Анджелес, принесли ему слишком много хлопот. Он с трудом справляется с управлением мэрией, на нем начинает сказываться сильное напряжение.

Министр Зубров. Основной обязанностью Министерства Зубров является отслеживать все угрозы двору со стороны посторонних демонов и оповещать о них членов двора. Если персонажи служат при Адском Дворе Лос-Анджелеса, они будут общаться с **Лордом Аглиболом**; если они являются членами Двора Крови, ими займется **Леди Инана**. Именно глава этого министерства предлагает персонажам проверить интернат Маршалла.

Министр Орлов. Министерство Орлов – это глаза и уши адского двора. **Лорд Ченрезих** стал Недреманным Оком Адского Двора, при Дворе Крови этот пост занимает **Леди Насу**. Министр Орлов или привлекает внимание всего двора к ситуации вокруг интерната Маршалла, или же несет ответственность за то, что до сих пор ничего не разузнал об этой ситуации.

Министр Львов. Министерство Львов представляют **Падший Рыцарь Гуанли** (Адский Двор) и **Леди Равана** (Двор Крови). Они вовлечены в ситуацию вокруг интерната или благодаря вашим персонажам, или же помимо них, если персонажи не участвовали в событиях первой истории.

Министр Праха. Министром по делам смертных при Адском Дворе служит **Лорд Воху Мано,** при Дворе Крови – **Лорд Вритран**. Они косвенно участвуют в событиях вокруг интерната. Их беспокоит сложившаяся ситуация, а также то, что смертные охотники могут принять активное участие в ее разрешении.

Спенту Манью (также известен как Везунчик). Этот хитрый Дьявол ведет опасную двойную игру, являясь Министром Драконов при двух дворах *одновременно*. Он искусно побуждает остальные министерства обоих дворов вмешаться в ситуацию с интернатом. Также он одним из первых понимает, что охотники на демонов – это не только угроза, но и возможная помощь.

Тиран Двора. Тираны обоих дворов (**Баронесса Кишара** для Адского Двора и **Леди Анат** для Двора Крови) играют в нашей истории небольшую роль, но все же их нельзя не учитывать. Именно они пресекают любые ссоры и стычки, возникающие между их министрами.

Падший Рыцарь Ашур (также известен как Джефф Блэк) уже участвовал в расследовании событий в интернате Маршалла. Может появиться в истории в случае необходимости.

Леди Ал-Лат (также известна как Сяо Юэн). Если персонажи не принадлежат ни к одному из дворов и работают по заданию Скрытных, именно от леди Ал-Лат они узнают о ситуации в интернате Маршалла и получают прямые указания к действию (в том случае, если они не участвовали в предыдущей истории).

Манат (также известна как Сильвия Сара Вудс). Эта не в меру любопытная Люциферианка ввязывается в историю с интернатом по собственному желанию. Именно от нее персонажи впервые узнают об охотниках на демонов.

Мионеним (также известен как Израэль Арселла) . Небогатый торговец, которому принадлежит магазин оккультных товаров. Он может подсказать, где сейчас находятся охотники на демонов, и сообщить кое-что об их возможностях.

Стэнли МакИнтайер. Бывший священник, ставший охотником на демонов после пугающего столкновения со сверхъестественным. Он верит, что ангелы и демоны ходят по Земле, готовясь к битве за человеческие души. Он убежден, что человечество сыграет в этой битве свою роль, но что это за роль, он еще не знает.

Лоу Барбер . Этот бродяга, бывший рыбак, стал охотником по причинам, во многом схожим с причинами МакИнтейера, но он не во всем согласен с взглядами МакИнтайера на происходящее. По его мнению, по земле бродят демоны, а вот насчет ангелов он совсем не уверен. Он считает, что Бог ушел, забрав с собой верных ангелов и предоставив человечеству самому разбираться со своими проблемами. И, если это действительно так, Лау готов к борьбе.

Коруна[23] Гибсон , третий охотник на демонов, не знает, во что верить. Правда ли те существа, за которыми они охотятся, являются демонами? Или же они ангелы? Она не знает, но упорно ищет ответ. В основном она помогает группе в благодарность за все, что Стэнли и Лау сделали для нее за время их знакомства.

Йигал (также известна как Джойс Аллен). Эта демонесса оказалась в теле жены одного из местных политиков и теперь пытается сделать все возможное для того, чтобы улучшить жизнь горожан.

Введение персонажей в игру

При введении персонажей в историю «В огонь» следует учитывать их предыдущий опыт. Эта история может стать отдельной короткой игрой или пробной сессией для обкатки правил «Демонов». Вы можете ввести ее в свою собственную большую хронику в качестве интерлюдии или побочной линии или сделать продолжением истории «Страдания детей» и частью хроники «Не решится сделать шаг». В первых двух случаях следует слегка изменить начало первого эпизода, добавив вступление. В третьем случае такие изменения не понадобятся, так как вся нужная информация у игроков уже есть. Рассказчик может воспользоваться возможностью и уточнить некоторые детали, оставшиеся нераскрытыми в первой части, а также заполнить любые пробелы в имеющейся у игроков информации.

Первый эпизод представлен с трех точек зрения – обитателей Адского двора, Двора Крови и агентов Ал-Лат, что позволяет учесть предыдущий опыт персонажей. То, как игроки дошли до первого эпизода, во многом зависит от того, с какого места они начали игру.

После «Страданий детей»

В этом случае персонажи, принадлежащие к любой из сторон, вводятся в игру проще всего. Первая история заканчивается на том, что персонажи покидают остатки кирпичного цеха на территории интерната Маршалла, приходят в себя (если они были ранены) и готовятся отчитаться перед своим двором. Первый эпизод данной истории следует сразу же за этой подготовкой. Члены Адского Двора должны встретиться в саду библиотеки Хантингтон вечером следующего дня. Члены Двора Крови встречаются тем же вечером в месте, известном как кофейня «Вертиго», управляющем которой является Фаустианец по имени Джулиан Форестер. Агенты Ал-Лат собираются в ночном клубе «Королевство». Персонажи собираются в назначенное время, после чего начинают развиваться события первого эпизода.

Прыжок в воду

Если персонажи не принимали участия в событиях предыдущей части, обитатели соответствующего двора все равно организовывают встречу, на которой персонажи обязаны присутствовать. Их могут вызвать ко двору или обращением, или телефонным звонком (по e- mail и т. п., в зависимости от персонажа), чтобы обсудить «дело чрезвычайной важности». Вызов может поступить из министерства, с которым персонажи так или иначе связаны и на призыв которого не могут не откликнуться. Если персонажи появились при дворе совсем недавно и еще не проявили себя на службе тому или иному министерству, с ними связывается Министерство Орлов (чьей обязанности является поддерживать контакты с членами двора).

[23] Имя означает «крона» (денежная единица Чехии и Словакии).

Если персонажи являются агентами Ал-Лат, вызов ко двору для них маловероятен (если только они не служат одновременно и при одном из дворов. В этом случае они получают вызов). Вместо этого (или после посещения двора) с каждым из них связывается Ал-Лат и предлагает присоединиться к ней в ночном клубе «Королевство». Похоже, один из Привязанных действует прямо у них под носом, так что надо бы обсудить последние новости. Если персонажи - настоящие Скрытные, такое сообщение вызовет их интерес и заставит прийти на встречу.

Эпизод первый

(Прежде чем перейти к началу первого эпизода, мы хотели бы предупредить читателей или Рассказчика, бегло просматривающих нашу книгу: в этом подразделе приведено три возможных способа, позволяющих ввести в игру персонажей с разными предысториями. Остальные эпизоды не так сильно связаны с предыдущей историей, поэтому развиваются более гладко).

Адский Двор

Встреча демонов Адского Двора, которые так или иначе связаны с ситуацией вокруг интерната Маршалла или просто явились по вызову, полученному от лорда Ченрезиха из Министерства Орлов, проходит в библиотеке Хантингтон в Пасадине вскоре после того, как библиотека закрывается на ночь. У служебного входа в задней части здания персонажей, прибывших группой или по одиночке, встречает женщина азиатской внешности по имени Виолетта Такахаши. Являясь добропорядочными членами двора, персонажи знают, что на самом деле – это демонесса Амерерат, Пожирательница, работающая при библиотеке садовником. Она проводит персонажей в здание и дальше, мимо длинных полок с книгами, в один из отдельных садиков, расположенных за зданием. По дороге персонажи встречают угрюмого демона по имени Натаниэль Хидальго, который молча указывает в том направлении, куда их ведет Амерерат. Демон Эбису, обитающий в теле Хильдаго, служит лорду Аглиболу (министру Зубров). Его обязанностью является следить за библиотекой, которая была выбрана в качестве места встреч для обитателей Адского Двора. Можно предположить, что лорд Аглибол уже в библиотеке (учитывая всю важность встречи), и, судя по жалкому виду Хидальго, по какой-то причине недоволен своим подчиненным. (Если игроки не знают об отношениях, связывающих персонажей из «Города Ангелов», Эбису может просто *рассказать* им, в чем дело).

Амерерат полностью игнорирует Эбису и ведет персонажей в один из садиков, за которыми она ухаживает. Она останавливается у входа в сад и предлагает персонажам пройти дальше, сказав, что все остальные уже собрались. Когда персонажи проходят в сад, центральная часть которого полностью окружена кустарником, они слышат гул голосов. Пройдя в центр, они обнаруживают там множество собравшихся демонов, среди которых присутствуют:

Баронесса Кишара. Рост баронессы Кишары, обитающей в теле старой негритянки по имени Мюриель Вашингтон, едва ли превышает 5 футов, а вес – 90 фунтов[24]. Она кажется хрупкой старой женщиной, но тот, кто решит заглянуть ей в глаза (которым уже не нужны очки), будет поражен их молодым блеском и брызжущей из них энергией. Ее волосы поседели, а кожа покрылась морщинами, но ее глаза говорят о железной воле.

Ашур - Джефф Блэк (которого персонажи знают по событиям «Страданий детей») кажется типичным представителем Среднего Запада, симпатичным и добродушным человеком. Он немногим выше 6 футов, его вес приближается к 230 фунтам[25]. Он одет в форму зместителя шерифа округа Лос-Анджелес.

Лорд Аглибол, также известный как Иисус Арройя, обитает в теле смуглого латиноамериканца, чей возраст приближается к 50 годам. Он кажется подавленным и измотанным, но, тем не менее, он сохранил круглый пивной животик и двойной подбородок. Невысокий рост не мешает ему сохранять невыносимо высокомерный вид. Удушливый запах, исходящий от его тела, отталкивает от него окружающих, а его засаленные волосы наводят на мысль, что у него не было времени принять ванну.

Лорд Ченрезих – глава Министерства Орлов, смуглый жилистый индиец с клочковатой бородкой и копной непричесанных волос. Он одет во множество слоев плохо сочетающейся между собой одежды и похож на бродягу, но от его тела не исходит неприятный запах, свойственный многим бездомным.

Падший рыцарь Гуанли – Иеремия Азеведо (также известный по событиям «Страданий детей»), плотный португалец. Хотя он является сотрудником полицейского управления Лос-Анджелеса, сейчас он не в форме (если только по времени, прошедшему с момента окончания «Страданий детей», не выходит, что он должен быть в форме).

Лорд Воху Мано известен среди смертных как Джонатан Фримен. Это молодой мужчина с бледной кожей и очень светлыми, почти белыми волосами, невероятно красивый (он тоже знаком персонажам по предыдущей истории).

Спенту Манью, глава Министерства Драконов, отличается мягкими, округлыми чертами лица, смуглой кожей и приятной улыбкой. Его длинные тонкие пальцы постоянно в движении, и серебряный доллар так и мелькает между ними.

(*Рассказчик может добавить любых понравившихся ему представителей Адского Двора Лос-Анджелеса, а также своих собственных персонажей, если посчитает нужным*).

Персонажи, толпящиеся на центральной площадке сада, время от времени вступают в короткие обрывистые разговоры, конец которым кладет прибытие персонажей. Кишара сидит на скамье в противоположной стороне сада. Теперь ее место становится главным. Ашур садится рядом с ней, и контраст между ними создает почти комический эффект. Воху Мано находится с той же стороны от Кишары, что и Ашур, и по нему видно, что происходящее его не слишком волнует. Там же, но на некотором расстоянии от остальных, стоит Аглибол. Он скрестил руки на груди и время от времени посматривает на часы, не забывая награждать собравшихся высокомерными взглядами.

Спенту Манью стоит с другой стороны от баронессы, немного позади нее. Рядом с ним расположился лорд Ченрезих, который, похоже, пытается вовлечь Спенту Манью в разговор об автобусных маршрутах, схемах канализации и перемещении смога над городом (Спенту Манью при этом в основном улыбается и вежливо кивает). Падший Рыцарь Гуанли (и все, кого вы решили добавить от себя) стоит почти напротив Кишары по стойке «смирно».

[24] Приблизительно 152 см и 41 кг.
[25] Приблизительно 186 см и 104 кг.

Если персонажи не знают кого-либо из собравшихся, знакомство начинается от Гуанли и идет по кругу. Лорд Ченрезих выступает вперед и по очереди называет обычные и Небесные имена присутствующих, тщательно произнося каждый слог. После этого лорд Аглибол заявляет, что, похоже, больше никто не придет, так что надо бы начать совещание, потому что лично ему еще надо сегодня поработать.

Баронесса Кишара искренне соглашается с Аглиболом (Воху Мано при этом закатывает глаза). Она сообщает, что недавно стало известно об угрозе, исходящей от подданных одного из двух Привязанных, которые, как поговаривают, угнездились в городе, принадлежащем Адскому двору. Она на мгновение замолкает, не зная, как указать на Привязанного, не называя его имени, - иначе тот мог бы услышать ее – а затем говорит «это не Владыка Убийств» (т. е., это Эншахкушанна, а не Маништуцу).

«Давайте будем звать его Шэгги», - предлагает Спенту Манью.

Кишара морщится, но соглашается с предложением и продолжает говорить. Она хочет напомнить всем, что Привязанные и их слуги опасны, это враги, чьи действия непредсказуемы, поэтому она ни перед чем не остановится, чтобы вырвать город из-под их влияния. Затем она просит Гуанли и Ашура (и персонажей, если они участвовали в событиях первой истории) выйти вперед и рассказать всем, что же за угроза нависла над двором.

Первым встает Ашур. Он рассказывает о всплеске демонической энергии, который был сильнее всего, что ему приходилось ощущать с момента появления Люцифера в небе над Лос-Анджелесом, - всплеске настолько сильном и настолько полном Муки, что игнорировать его было просто невозможно. (При этих словах кое-кто из слушателей кивает, соглашаясь, кое-кто задумчиво смотрит в небо. Аглибол еще раз сверяется с часами). Он собрался проверить, что же произошло, но в этот момент по рации ему сообщили об аварии: водитель, который, предположительно, был пьян, въехал на своей машине в уличное кафе, врезался в памятник и погиб во взрыве. Вскоре он с удивлением обнаружил, что оба события произошли на одном и том же месте. Неизвестная женщина погибла под воздействием направленной на нее демонической энергии.

Продолжение его рассказа зависит от того, участвовали ли персонажи в первой истории или нет. Если да, он говорит, что встретил их на месте события, после чего просит персонажей рассказать обо всем, что последовало за аварией. Если нет, Ашур кратко рассказывает о событиях «Страданий детей». Он говорит, что обыск квартиры жертвы и проверка ее прошлой жизни ничего не дали; что вскрытие, проведенное двумя демонессами, позволило сказать, что причины смерти были как естественными, так и сверхъестественными; что он посетил интернат и вмешался в начинавшийся среди учащихся бунт, после чего поговорил с одной из девушек, проживающих в интернате.

Затем он передает слово Гуанли, который немного нервно продолжает рассказ (в том случае, если о событиях не рассказывают ваши персонажи). Падший рыцарь рассказывать, как он, не называемый по имени «друг» и Ашур вернулись ночью в интернат. Он подробно описывает все, что происходило в заброшенном кирпичном цехе и объясняет, что им пришлось убить двух человек (а одного невезучего демона отправить назад в Бездну), чтобы хотя бы на время помешать действиям Шэгги.

От таких новостей большая часть присутствующих испытывает настоящее потрясение, но только не баронесса Кишара. Она пристально смотрит на лорда Ченрезиха и интересуется, почему же двору до сих пор ничего не было известно об этой угрозе. Еще не полностью придя в себя, Ченрезих начинает бормотать что-то насчет того, что в последнее время столько всего случилось и что в городе до сих пор так мало падших, что его министерство просто не в силах отследить каждый шаг Привязанных. К тому же, Привязанные появились в городе так давно, что сейчас речь идет о нахождении их убежищ, а не о том, что надо помешать им закрепиться на месте.

Лорд Аглибол презрительно хмыкает и заявляет, что если бы лорд Ченрезих не прятал голову в песок, как страус, эта проблема не осталась бы незамеченной. Леди Кишара переводит взгляд на него и говорит, что отслеживание угроз двору – а деятельность Привязанных явно представляет угрозу – и защита двора входит в обязанности Министерства Зубров. Почему, в таком случае, лорд Аглибол до сих пор ничего не предпринял? Вопрос заставляет Аглибола замолчать, он растерянно обводит взглядом собравшихся, и тут замечает Воху Мано. Обвинительным жестом он указывает на

Министра Праха и заявляет, что, раз жертвами Привязанных стали смертные, разбираться с ситуацией должен Воху Мано.

Такое детсадовское поведение не должно бы повлиять на существо здравомыслящее, но баронесса Кишара заглатывает наживку. Она сердито смотрит на Воху Мано, который вздыхает и говорит, что он, со своей стороны, сделал все возможное, как только узнал о ситуации. Он даже не пытается спорить с Аглиболом.

Если персонажи хотят остановить эту перепалку, пока она окончательно не вышла из-под контроля, игроки выполняют бросок на Манипулирование или Обаяние + любую характеристику, которую сочтут подходящей. Если они не хотят вмешиваться (может быть, им правится этот спектакль, или же они считают, что им не положено встревать в разговоры старших демонов), роль «голоса разума» берет на себя Спенту Манью. Он подходит к Кишаре и говорит, что сейчас не время для глупых ссор. Прежде всего, следовало бы поблагодарить Ашура и Гуанли (и персонажей, если они в этом участвовали) за проделанную работу. Его вмешательство не охлаждает горячие головы, но все же позволяет повернуть разговор в более цивилизованное русло и остановить перепалку.

«Что ж, теперь нам надо», - говорит Кишара после нескольких мгновений напряженной тишины, - «убедиться, что интернат для подростков полностью избавлен от влияния Привязанных. Я понимаю, что у каждого из вас есть свои обязанности, но все же хотела бы знать, кому я могу поручить это дело».

Аглибол отказывается сразу же, заявив, что ему уже пора уходить. Ему надо подготовиться к внеплановому заседанию Городского Совета, на котором смертные будут обсуждать эту же ситуацию. Воху Мано предлагает проверить интернат и почти умоляет Кишару доверить это дело ему, но баронесса немедленно отказывает ему. После этого никто не делает попыток заговорить.

Настороженная тишина, воцарившаяся в саду, должна подтолкнуть ваших персонажей к действию. Если они добровольно вызываются помочь, а до этого участвовали в «Страданиях детей», Аглибол легко соглашается с их кандидатурами, Воху Мано вежливо кивает им, Спенту Манью улыбается, а Ашур поддерживает их решение. Кишара благодарит их за проявленную инициативу и желание помочь. Если персонажи не участвовали в событиях первой истории, остальные реагируют на них почти так же, только Воху Мано кажется разочарованным поведением Кишары. Если же персонажи не собираются брать на себя это задание добровольно, вперед выходит Спенту Манью, обводит взглядом все собрание и наконец останавливает свой выбор на них. Вежливо улыбаясь, он рекомендует персонажей Кишаре как «компетентных, непредвзятых и, что самое главное, верных членов Адского Двора». Не дожидаясь ответа, Кишара принимает решение и приказывает персонажам расследовать ситуацию.

После того, как зарождающийся конфликт был подавлен, Кишара приказывает персонажам провести расследование как можно быстрее и тщательнее и через день доложить о результатах ей лично или одному из министров. (Если персонажи не участвовали в первой истории, она приказывает Гуанли и Ашуру задержаться и рассказать им о территории интерната). Затем она благодарит всех собравшихся и сразу же отпускает их. По одному министры расходятся, и персонажи остаются один на один с заданием.

Двор Крови

Встреча демонов Двора Крови, которые так или иначе замешаны в ситуации вокруг интерната Маршалла или просто ответили на вызов леди Насу из Министерства Орлов, проходит в кофейне «Вертиго» в Санта-Монике. Это место со вкусом обставлено и напоминает апартаменты молодого нувориша-горожанина. На стенах развешаны абстрактные картины, паркетные полы покрыты лаком, уютные, «домашние» кушетки и кресла, расставленные по комнате, спроектированы третьим по известности дизайнером города. Единственным указанием на то, что это все-таки торговая точка, служит доска, висящая за длинным стеклянным прилавком со свежей выпечкой. На доске мелом написаны названия имеющихся в продаже напитков. Посетители заведения сидят в креслах, попивая кофе, часть из них отгородилась от окружающих газетами.

Когда персонажи входят в кофейню, из двери за прилавком, ведущей в служебные помещения, выходит владелец заведения. Его зовут Джулиан Форестер, и многие члены Двора Крови считают

его досадной аномалией среди падших Лос-Анджелеса. По какой-то причине этот Фаустианец (по делам, если не по поступкам) сохранил способности и силу падшего ангела, но помнит только о жизни смертного и ничего – о долгом бессмертном существовании. Впрочем, Джулиан – вызывает он жалость или нет – владеет кофейней, и именно он предложил сделать ее местом встреч для обитателей Двора Крови. Он кивком головы приветствует персонажей и многозначительно смотрит в сторону трех отдельных помещений рядом с туалетом, а затем на часы, как бы давая понять, что персонажи задержались.

В заднюю часть кофейни персонажи попадают через среднюю из трех дверей. Стена ванной, (это они определяют безо всяких бросков) является иллюзией, за которой скрывается еще одна дверь, ведущая в комнату для встреч. Пройдя через эту иллюзорную преграду (которая нужна здесь только для того, чтобы удерживать подальше смертных посетителей), персонажи попадают в комнату, где уже собрались все главные фигуры Двора Крови. Власть имущие уже ждут, расположившись вокруг стола для совещаний. Среди них можно отметить:

Леди Анат – у Тирана Двора Крови светлые волосы, карие глаза и безупречный макияж. Она приветствует персонажей, и в ее словах заметен легкий парижский акцент.

Леди Насу – Убийца, известная как Старая Тильда. Сутулое костлявое тело, обтянутое сморщенной кожей, закутано в вонючие тряпки. Из-под сбившейся копны грязных седых волос на вас смотрят глаза, полные жизни и энергии.

Леди Инана. Министр Зубров Двора Крови – высокая, стройная, элегантная женщина. Ее глаза цвета шоколада полны намеков и обещаний. Густые каштановые волосы струятся по плечам, обрамляя овал лица. Обычно она одевается в красное и черное.

Падший рыцарь Равана. Эта женщина-воин, Министр Львов (персонажи, прошедшие «Страдания детей», с ней уже знакомы) Двора Крови, внешне очень привлекательна. У нее красивая округлая фигура и ярко-зеленые глаза. Как и раньше, она старается не обнажать кожу, за исключением лица и кистей рук.

Лорд Вритран. Этот персонаж (также известный по первой части) - стройный, хорошо сложенный кореец с беспокойным взглядом.

Спенту Манью – этот Дьявол, известный среди смертных как Везунчик, выглядит так же, как описано в подразделе «Адский Двор», вплоть до монетки, которую он вертит в пальцах.

Ло-рухама – женщина средних лет со строгим взглядом, все еще одетая в лабораторный халат с именной карточкой на кармане, где указано место ее работы: больница Мартина Лютера Кинга/ Медицинский Центр Чарльза Р. Дрю. Персонажи знают ее как доктора Катерину Роггенкампф из больничного морга.

(*Рассказчик может по желанию добавить других представителей Двора Крови или своих собственных персонажей*).

Указанные персонажи расположились вокруг стола в центре комнаты, кое-кто из них держит в руках чашки с кофе. Леди Анат сидит во главе стола, по левую сторону от нее находится Спенту Манью, по правую – леди Насу. Леди Инана и Падший Рыцарь Равана сидят напротив друг друга, лорд Вритран стоит, прислонившись к стене, на ладони он держит крохотную чашечку «экспрессо». Ло-рухана сидит за столом, от Раваны ее отделяет пустой стул.

Когда персонажи входят, леди Анат привстает со своего места, приветствует их и предлагает устраиваться поудобней. Затем она объясняет (тем персонажам, которые не участвовали в «Страданиях детей»), что причиной, по которой она приказала леди Насу срочно собрать всех, кого возможно, является опасность, исходящая, по всей видимости, от одного из Привязанных к Земле. Леди Насу вскидывает голову и спрашивает: «Которого? Маниш…?»

«Нет, нет, другого», - прерывает ее Спенту Манью (к облегчению остальных присутствующих). – «Но не стоит называть их по именам. Быть может, ради безопасности назовем его Шэгги?»

Это предложение развеселило всех присутствующих, за исключением леди Насу, у которой оно вызвало раздражение. Тем временем Анат продолжает рассказ. Она говорит, что ситуация открывает перед ними неплохие перспективы, потому что, хотя Двор Крови до последнего времени ничего не

подозревал, у членов Адского Двора, похоже, еще меньше информации. Следовательно, надо расследовать ситуацию и попытаться извлечь из нее всю возможную выгоду, прежде чем вмешается Адский Двор.

Если персонажи не участвовали в предыдущей истории, леди Анат рассказывает им обо всем, что произошло в «Страданиях детей». Она объяснят участие в этом лорда Ашура так, как сама поняла по рассказу Ло-рухамы и рассказывает об участии Падшего Рыцаря Раваны (а также друга Раваны, «который не принадлежит ко двору») в расследовании, которое положило конец событиям в интернате Маршалла. Если же персонажи участвовали в предыдущей истории, леди Анат просто благодарит их за помощь. В обоих случаях она отчитывает всех присутствующих за то, что опасность со стороны Эншахкушанны не была замечена раньше, затем говорит, что у Двора еще осталась возможность разобраться с этой не так уж и запущенной ситуацией.

Затем леди Анат говорит, что кто-то из членов двора должен отправиться на место происшествия и все там проверить. Если персонажи уже были в интернате, леди Анат просто приказывает им продолжить расследование. Если нет (и если при этом персонажи не вызвались добровольно), им никто ничего не предлагает. Леди Насу просит разрешения отправиться в интернат, но вместо этого получает приказ пойти на заседание Городского совета, где смертные будут обсуждать эту же ситуацию и пытаться найти выход из нее. Остальные министры двора не могут отправиться на задание, так как у них имеются свои обязанности как при дворе, так в повседневной жизни смертных.

Наконец, если персонажи так и не решились вызваться добровольцами, Спенту Манью смотрит на них и говорит: «Быть может, вы не откажетесь нам помочь, а? В конце концов, наш двор так мал по сравнению с Адским Двором…» Анат колеблется, но затем радостно соглашается. Никто из министров не возражает, так что дело можно считать решенным. Анат просит персонажей разобраться с ситуацией за два следующих дня, а затем доложить о результатах ей или леди Насу. После этого персонажи могут остаться в кофейне и поболтать с членами мятежного двора, но через десять минут по окончании совещания леди Насу уходит, а вскоре расходятся и остальные министры и приглашенные. Только Равана пытается подойти к персонажам и переговорить с ними, причем делает она это только в том случае, если персонажи никогда раньше не были в интернате Маршалла.

Агенты Ал-Лат

Встреча демонов-агентов леди Ал-Лат, которые либо участвовали в событиях вокруг интерната Маршалла, либо просто откликнулись на вызов от руководителя Скрытных в этом регионе, проходит в ночном клубе «Королевство», Манхэттен-Бич. Место представляет собой чудовищное по форме четырехэтажное строение, залитое ослепительным неоновым светом и сотрясаемое звуками громкой танцевальной музыки. Этот клуб, построенный менее года назад, очень быстро стал одним из самых известных развлекательных заведений Лос-Анджелеса, где собираются богатые жители Голливуда. Персонажи платят за вход и заходят в здание.

Внутри каждая свободная поверхность окрашена в темные цвета, вокруг бара и на танцевальной площадке толпятся красивые люди, чем-то похожие друг на друга, и все это освещается яркими неоновыми лампами. Громкая, давящая на уши музыка заставляет желающих поговорить переходить на крик или объясняться жестами. Леди Анат посчитала, что владелица заведения – таинственная демонесса Никс, предпочитающая, чтобы ее называли Молли Васкезе, по имени ее смертного носителя, - может стать ценным источником информации (за определенную плату, разумеется), поэтому именно этот ночной клуб был выбран в качестве места встречи. Как обычно, Молли затаилась на четвертом этаже здания, в личном кабинете.

Персонажи поднимаются по служебной лестнице, которая ведет на слабоосвещенный балкон, нависающий над танцевальной площадкой, а затем проходят в кабинет владелицы на верхнем этаже. Поднявшись до самого верха, они сталкиваются с разбойничьего вида вышибалой, которому надо назвать пароль «Никс». Тогда Молли открывает дверь кабинета и предлагает пройти внутрь.

Освещение в кабинете немногим отличается от освещения всего остального клуба, но звукоизоляция не позволяет проникнуть сюда никакому шуму, так что о грохочущей внизу музыке напоминает только легкая вибрация. Прибытия персонажей ожидают:

Леди Ал-Лат, также известная как Сяо Юэн. Она обитает в теле семнадцатилетней китаянки, стройной и невысокой (впрочем, она еще не перестала расти). Длинные прямые черные волосы почти достигают талии, прическа поддерживается в порядке при помощи одной-единственной ленты.

Леди Насу – леди Насу выглядит точно так же, как описано в предыдущем подразделе.

Лорд Ченрезих – выглядит точно так же, как и в описании Адского Двора.

Падший Рыцарь Гуанли – выглядит точно так же, как и в описании Адского Двора.

Молли Васкезе – демонесса Никс носит шикарную одежду, полностью соответствующую голливудскому стилю. Ее небольшое тело подергивается в такт музыке, порой доносящейся снизу, и она бессознательно покусывает нижнюю губу, борясь с желанием спуститься вниз и присоединиться к танцующим.

(*Как и в предыдущих случаях, Рассказчик может добавить к присутствующим других персонажей, которые могли бы быть секретными агентами Ал-Лат, а также своих собственных персонажей*).

После того, как персонажи вошли в комнату и сели на свои места, Моли спрашивает Ал-Лат, должен ли еще кто-нибудь присоединиться к ним. Ал-Лат дает понять, что нет, после чего Молли говорит, что с нетерпением будет ждать их встречи после окончания собрания. Ал-Лат отвечает ей тем же, но с меньшей искренностью. Затем Молли уходит, оставив Ал-Лат наедине с ее агентами.

После ухода Молли Ал-Лат или рассказывает персонажам о сложившейся ситуации (если они не участвовали в событиях «Страданий детей»), или же спрашивает, что именно они обнаружили в интернате Маршалла. Если персонажи не участвовали в прошлой истории (или если игроки еще не могут хорошо отыграть диалоги), о ситуации рассказывают лорд Ченрезих, Падший Рыцарь Гуанли и леди Насу. Они или сообщают о том, свидетелями чего были сами (в случае Гуанли), или передают информацию, услышанную от других членов своего двора (леди Насу и лорд Ченрезих).

Выслушав рассказчиков, собравшиеся приходят к выводу, что разрушительное влияние Привязанных, подчинивших себе интернат Маршалла, на некоторое время устранено. Но, судя по словам обоих Министров Орлов, Двора решили не вмешиваться в происходящее. Они проявили только формальный интерес к происшествию и не предприняли никаких усилий, чтобы продолжить

расследование. Ал-Лат считает такое попустительство со стороны дворов крайне неразумным – при этом она благодарна своим агентам за то, что те не проявили инициативы и не заставили дворы взяться за расследование, - поэтому она объявляет, что именно Скрытные должны разобраться в ситуации.

Покончив с этим, она поворачивается к своим новым агентам, т. е., к вашим персонажам. Вне зависимости от того, были они раньше в интернате или нет, она просит их отправиться туда и все как следует изучить. Также она просит Насу, Ченрезиха и Гуанли на время отвлечь внимание их дворов от событий в интернате, чтобы ее агенты могли некоторое время поработать в тайне. Она хочет, чтобы персонажи отправились в интернат и обследовали место, где сила Привязанных проявилась ярче всего, чтобы убедиться, что теперь их влияние разрушено, попытаться понять, как именно Привязанным удалось там закрепиться и, наконец, убедиться, что остальная часть школы свободна от пагубного влияния, которое так или иначе могло остаться незамеченным.

Но прежде чем они отправятся на задание, добавляет Ал-Лат, им было бы желательно посетить совещание Городского Совета, которое должно состояться завтра. Совещание было созвано для того, чтобы обсудить события в интернате Маршалла, о которых стало известно общественности и, похоже, должно одновременно предоставить хоть какую-то информацию прессе, успокоить горожан, опасающихся за безопасность своих детей, и обсудить, что же дальше делать с обитателями интерната.

Леди Насу объявляет, что она будет присутствовать на совещании (пройдет туда вместе с остальной публикой), и предлагает персонажам присоединиться к ней. Итак, дело можно считать решенным. Леди Ал-Лат говорит персонажам, что будет ждать их вызова (или звонка по телефону, если им так удобней) после того, как они обследуют территорию интерната. Если игроки не хотят продолжать отыгрыш, встреча считается оконченной.

Персонажи «под прикрытием»

Вполне возможно, что ваша хроника построена так, что персонажи, являясь агентами Ал-Лат, одновременно служат при Дворе Крови, Адском Дворе или при *обоих* дворах одновременно. В этом случае они участвуют в одной или двух встречах дворов, описанных выше, затем отчитываются перед Ал-Лат (третий вариант) обо всем, что они видели. Не забудьте, что персонажи из первых двух вариантов (Гуанли, Насу и Ченрезих) должны присутствовать на встрече у Ал-Лат. Как и персонажи игроков, эти демоны – тайные агенты Скрытных, работающие «под прикрытием» и снабжающие Ал-Лат информацией.

Возможно, будет сложно подобрать время, когда все три шпиона смогут присутствовать на встрече с Ал-Лат и вашими персонажами. В этом случае можно сделать так, чтобы собрание Двора Крови проходило после собрания Адского Двора, и чтобы после этих собраний (или перед ними) у персонажей было время замести следы и добраться до «Королевства».

Эпизод второй

(Этот эпизод факультативен, он не влияет на развитие событий в истории «В огонь». Он не предусматривает активного участия персонажей и рассчитан скорее на пассивное наблюдение. Тем не менее, он позволяет узнать, как развивались события в политических кругах Лос-Анджелеса. Из него внимательные игроки могут узнать кое-что, относящееся к событиям «Страданий детей», а также получить намеки на развитие ситуации в следующей, третьей части. Если игроки не хотят отыгрывать этот эпизод, один из мастерских персонажей, присутствовавший на совещании, может обо всем рассказать героям, когда у тех появится свободное время).

В обычных обстоятельствах проведение этого совещания не понадобилось бы. Но город полнится слухами о том, что произошло в интернате Маршалла для трудных подростков. Поговаривают, что новый директор (некто Генри Дэвид Вандермеер) разработал какую-то секретную программу, в рамках которой более сильные и взрослые учащиеся интерната получали награду за постоянные издевательства над своими более слабыми и юными товарищами. Постепенно о программе стало известно одному из школьных психологов (миссис Мэри Блэксмит), которая собиралась обо всем рассказать общественности, но ее жизнь трагически оборвалась в автомобильной катастрофе. Более

того, на территории интерната полицейские Лос-Анджелеса и служба шерифа округа нашли явные следы «ритуалов поклонения демонам», и никому неизвестно, как долго эти ритуалы там проводились. Вандермеер и один из администраторов школы сейчас мертвы, Мэри Блэксмит погибла, поговаривают о других жертвах и разрушениях (разрушения могли быть вызваны персонажами, участвовавшими в «Страданиях детей»).

Сами события, с учетом текущей ситуации в Городе Ангелов, привлекли внимание общественности. Похищения детей по всей Америке, а в особенности в Лос-Анджелесе, заставили людей, смотрящих новостные передачи, бурно реагировать на любое сообщение о детях, попавших в опасность. Недавняя истерика в прессе, связанная с появлением в небе над городом Люцифера (как бы люди не пытались рационализировать его), обусловила повышенный интерес публики к оккультизму и проявлениям сверхъестественного. Но на подсознательном уровне люди просто привыкли к нескончаемому потоку историй о землетрясении и последовавших беспорядках, поэтому сейчас они вновь ищут новости «погорячее», которые не затрагивали бы их напрямую.

Что бы ни стояло за решением созвать совещание, к тому времени, как ваши персонажи подошли туда, собравшиеся уже активно дискутировали. Проводить совещание пришлось в конференц-зале одного из больших отелей, так как Ратуша (где обычно проводятся подобные мероприятия) была разрушена землетрясением. Зал по обстановке напоминает университетскую аудиторию, в центре которой расположились члены Совета, заместитель мэра Трой Дэниельс и шериф Джефф Блэк. На первых рядах расположились репортеры СМИ (и их съемочные группы), оставшиеся места заняты любопытными, настойчивыми и обеспокоенными горожанами, которые пришли сюда поглазеть на разыгрываемый спектакль.

Среди собравшихся можно встретить и кое-кого из падших. Самые известные среди них – это Падший Рыцарь Ашур (шериф Джефф Блэк), Лорд Аглибол (советник Иисус Арройя) и Бафомель (заместитель мэра Трой Дэниельс). Вне зависимости от того, к какому двору принадлежат персонажи игроков, они узнают перечисленных демонов, так как те стали заметными фигурами как среди людей, так и в сообществе падших. Среди менее известных представителей падших, которых ваши персонажи также могут знать по прошлым встречам или благодаря личному знакомству, можно назвать Йигал (миссис Джойс Аллен). Она является женой одного из советников и всячески поддерживает программы по работе с трудными подростками и участвует в благотворительных программах, таких, как Фонд помощи больным детям. Ее имя несколько раз упоминалось в разговорах, которые велись при обоих дворах, знакомо оно и агентам Ал-Лат. Здесь находится и леди Насу, но она не станет подходить к персонажам или показывать, что узнала их, так как хочет сохранить секретность.

К тому времени, как персонажи вошли в зал, нашли свободные места и осмотрелись, совещание уже началось. Заместитель мэра Дэниельс (чисто выбритый молодой мужчина, в предках у которого, как можно предположить, были ирландцы, с превосходным цветом лица и аккуратно уложенными каштановыми волосами) открывает встречу, принося извинения от лица мэра, причины отсутствия которого, он надеется, всем будут понятны. Затем он благодарит всех собравшихся, просит их слегка повременить с вопросами и передает слово шерифу Блэку. Ашур, обитающий в теле Блэка, встает и озвучивает официальный отчет (более-менее рационализированный) о событиях в интернате Маршалла, их обнаружении и шагах, предпринятых для задержания правонарушителей. Официальная версия гибели Генри Вандермеера и Эдварда Харви гласит, что они сопротивлялись аресту и были убиты полицейскими из управления Лос-Анджелеса. (Если в вашей версии «Страданий детей» Микки Пико выжил, Ашур добавляет, состояние пострадавшего мальчика остается стабильным, но он все еще находится в коме. В противном случае он говорит, что к моменту прибытия полиции Микки уже был мертв).

Выслушав отчет, Бафомель в личине Дэниельса снова берет бразды управления в свои руки. Он говорит, что после того, как были обнаружены известные обстоятельства, интернат Маршалла закрыт, его обитатели переселены, но среди них до сих пор хватает подростков, о которых некому позаботиться, к тому же их состояние внушает определенные опасения. Кто-то из зала сразу же задает вопрос о местонахождении учащихся и персонала интерната в настоящий момент. Дэниельс отвечает, что они получили временный приют в местном центре Молодежной Женской Христианской организации. Те подростки, которых к нахождению в интернате приговорил суд,

распределены по исправительным подростковым центрам Трех Округов, но для большинства из обитателей интерната такая мера была признана излишней.

Далее следует обсуждение лиц, ответственных за дальнейшую судьбу подростков, и мер, которые должны быть предприняты в отношении интерната в ближайшее время. Отдел образования назначил временным попечителем интерната некоего Доминика Хилла, кандидатура которого была одобрена на совещании Городского Совета.

Наконец, собравшиеся перешли к обсуждению наиболее важного вопроса: как будет финансироваться работа по устранению возникших проблем. Большая часть местного бюджета (а также почти все средства, получаемые городом из федерального бюджета) направлена на восстановление зданий, пострадавших от землетрясения и последующих беспорядков. Но для того, чтобы восстановить деятельность интерната, требуются немалые деньги, иначе велика вероятность того, что о подростках, затерявшихся среди других обитателей дисциплинарных учреждений, просто забудут. Прежде всего, надо назначить нового директора и главного управляющего, а также пополнить штат охранников (количество которых вполне могло уменьшиться благодаря вашим персонажам). Интернату нужны новые педагоги и психологи, но тщательная проверка претендентов на эти должности требует немалых затрат, к тому же, затем этим людям надо будет платить зарплату.

Собираясь ответить на эти вопросы, Дэниельс просит выйти вперед Джойс Аллен (демонессу Йигал). Она выходит в центр зала и обращается ко всем собравшимся. Прежде всего она хотела бы уверить горожан в том, что она и ее муж, советник, прилагают все усилия к поиску такого решения, которое было бы оптимальным для данной ситуации и позволило бы соблюсти интересы сообщества в целом и пострадавших детей в частности. С этой целью она участвует в создании объединения, в состав которого будут входить как знакомые ей отдельные благотворители, так и частные гуманитарные организации, готовые позаботиться о детях. Аннета Демиленко из общества «Слепой самаритянин» уже согласилась принять участие в акции. При наличии некоторой поддержки, заявляет Джойс, ее объединение сумеет предоставить детям необходимые условия для образования и исправления, а также психологическую поддержку, то есть то, что оказалась не в состоянии дать им исправительная система.

Собравшимся предложение Йигал нравится, и в дальнейшем совещание проходит в более приподнятой, обнадеживающей атмосфере. Похоже, единственным спорным моментом остается вопрос о том, кто же будет защищать горожан от выходок бывших учащихся интерната Маршалла, которые теперь не сдерживаются заборами и замками. Ашур отвечает, что, хотя большая часть служащих управления Лос-Анджелеса и полиции округа по-прежнему очень занята поддержанием порядка в городе после землетрясения и беспорядков, все же часть полицейских была направлена в центр Молодежной Женской Христианской организации. С этого момента собравшиеся начинают обсуждать давно известные темы, вызывающие интерес еще со времен Дьявольской Ночи: рост насилия, увеличение количества уличных банд, межрасовые конфликты, восстановление города, нехватку крови для переливания в центрах Красного Креста. Вопрос о школе Маршалла считается решенным. Вскоре после этого заместитель мэра объявляет, что он и остальные советники должны вернуться к решению текущих вопросов, и совещание объявляется закрытым.

Эпизод третий

Скорее всего, игроки захотят сразу же перейти к обследованию территории интерната Маршалла (в особенности если в течение всего совещания и предыдущих встреч они были в основном слушателями, а не активными участниками). Если ваши персонажи участвовали в «Страданиях детей» и хотят поподробней узнать о судьбе встреченных в интернате подростков (или если они оказались чересчур дотошными следователями), они могут направиться в центр Молодежной Женской Христианской организации, где временно размещены те из подростков, чье поведение не вызывает опасений.

Центр Молодежной Женской Христианской организации

Персонажи, решившие посетить центр МЖХО, найдут его в одном из промышленных районов города, где здание центра соседствует с промышленными строениями и дешевыми жилыми комплексами. Само здание представляет собой бетонный куб, перед которым находятся стоянка и

баскетбольная площадка. За зданием имеется огороженная детская площадка. Стены здания с облезшей штукатуркой «украшены» перекрывающимися рисунками. Многие рисунки отражают религиозные настроения, ставшие более сильными после Дьявольской Ночи. На стоянке припарковано несколько полицейских автомобилей, полицейские в униформе, в задачу которых входит охранять проживающих в центре детей, ходят вокруг здания.

Когда персонажи подходят к зданию, мимо них проезжает коричневый «седан», отъехавший от центра. Если персонажи участвовали в событиях «Страданий детей», игроки бросают Восприятие + Бдительность (сложность 8). В случае успешного броска персонажи вспоминают, что автомобиль точно такой же модели и расцветки они видели отъезжающим от интерната Маршалла во время своего первого визита туда. Если же Рассказчик не хочет давать своим игрокам лишнюю подсказку и решил представить все как простое совпадение (а это и есть совпадение), не надо предлагать игрокам бросать кубики. Мимоходом упомяните машину и сделайте себе мысленную пометку об этом событии.

Центр буквально битком набит подростками всех возрастов, за которыми присматривает лишь жалкая горсточка взрослых (многие из которых кажутся замотанными и постоянно куда-то спешащими). Если персонажи не обладают обликом явных злодеев и проходимцев, они могут побродить по зданию и пообщаться с учащимися и персоналом (общение принесет им перечисленные ниже сведения). Если персонажи участвовали в «Страданиях детей» и общались с Алисией Роувз, они могут найти ее и поговорить с ней о последних событиях. В любом случае, в центре можно получить следующую информацию:

- После того, как подростки были размещены в центре, часть из них решила воспользоваться возникшей возможностью и сбежала, обойдя несовершенную систему охраны. Местные полицейские предприняли несколько вялых попыток отыскать беглецов, кое-кто из учителей, знакомых с жизнью улиц, тоже искал детей. До сих пор ни один из сбежавших не был найден.

- Хотя персонал (как сотрудники центра, так и бывшие работники интерната Маршалла) полны благих намерений, они никак не могут полностью приспособиться к создавшейся ситуации. Им приходится подавлять постоянно испытываемое недоверие, страх и недовольство, и зачастую вся их работа сводится к выяснению того, что было сделано неправильно и кто в этом виноват.

- Временное пристанище ни у кого не вызывает особого энтузиазма, но большинство подростков (кроме тех, кто убежал) до сих пор не могут оправиться от пережитого потрясения, поэтому выражают недовольство крайне редко.

- «Телохранители» Максвелла Харриса – те старшие подростки, которые издевались над младшими при полном одобрении бывшего директора, – сбежали. Сам Максвелл Харрис до сих пор не может прийти в себя после того, как директор Вандермеер «покинул» его. Большую часть времени он сидит на своей койке и отказывается разговаривать.

- Дама по имени Джойс Аллен (см. предыдущий эпизод) довольно регулярно наведывается в центр, чтобы проверить, как здесь живется детям, и поговорить с персоналом интерната Маршалла. Иногда ее сопровождают репортеры, и тогда она, как кажется, во всю наслаждается известностью; в других случаях она приходит одна, проявляя при этом куда более искреннюю заботу о детях.

- Вскоре после переселения в центр между двумя учениками и одним из преподавателей произошла безобразная ссора, причем обе стороны угрожали друг другу физическим насилием. Это событие лишь повысило напряженность среди учителей и учащихся. Опасаясь негативной реакции, которая последовала бы в том случае, если бы о ссоре стало известно прессе, Доминик Хилл уволил учителя. То ли из-за этого инцидента, то ли из-за возросшей текучести кадров уже был нанят новый преподаватель. Ее зовут Карен Уайтс, она активно взялась за дело и старается работать как можно лучше, не впадая в панику и не нервничая по пустякам. Если персонажи захотят поговорить с ней, им скажут, что пока что ее нет в здании. На самом деле она покинула центр незадолго до того, как туда пришли персонажи (в коричневом «седане», кстати говоря).

Территория интерната Маршалла

После посещения персонажами центра Молодежной Женской Христианской организации (или в том случае, если они решили туда не ходить) они отправляются к интернату Маршалла для трудных

подростков, чтобы начать расследование. Сейчас интернат похож скорее на пустую скорлупку себя бывшего, но все же он остается хорошо охраняемым местом. Здание, зажатое между электрической подстанцией и складами, отгороженное от шоссе бетонными плитами, сейчас как никогда напоминает фабрику, которой оно когда-то было. Оно приобрело какой-то задумчивый, призрачный вид, хотя и было покинуто лишь недавно.

Сейчас на территории интерната находятся лишь дежурные охранники, никаких достойных упоминания сил полиции здесь нет, поэтому проникнуть внутрь будет несложно. Въездные ворота замотаны желтой лентой, которой обычно обозначается место преступления, и заперты на висячий замок с цепью, но демонам такая преграда едва ли покажется серьезной. Строения и двор интерната выглядят точно так же, как они были описаны в главе «Страдания детей» (см. главу и карты). От прежнего интерната он отличается только тишиной и безлюдностью, а также тем, что двери, ведущие в главное здание и бывший кирпичный цех, отмечены желтой лентой.

Если персонажи участвовали в «Страданиях детей» - или получили подробную информацию о произошедшем – они, скорое всего, направятся прямо к зданию кирпичного цеха. Если они решат прежде осмотреть основное здание, Рассказчику снова придется воспользоваться описанием из Первой главы. Все, что там написано, по-прежнему актуально, за исключением одного момента: после отключения электричества перестали работать электронные замки (похоже, следователи из Полицейского управления Лос-Анджелеса провели осмотр крайне небрежно, второпях). В глаза бросается желтая полицейская лента, которой отмечен вход в личные апартаменты директора Вандермеера. Комната полковника осмотрена куда более тщательно, чем остальная часть здания, и буквально засыпана порошком для снятия отпечатков пальцев. Особый интерес, как можно догадаться, вызвал ящик у кровати, в котором Вандермеер содержал Микки Пико после того, как забрал мальчика из лазарета (см. «страдания детей»). Успешный бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность 8) позволяет одному из персонажей определить, что ящик обладает способностью вызывать и затем поглощать эмоциональные страдания, интенсивность которых почти для любого ребенка будет запредельной.

Но основное внимание персонажей наверняка привлечет кирпичный цех с печами, расположенный в углу двора. Как им известно из личного опыта (или со слов других персонажей), именно здесь Вандермеер проводил ритуал подчинения Эншахкушанне, поэтому здание цеха должно наиболее полно сохранить энергетический отпечаток его действий.

Персонажи, обладающие способность чувствовать сверхъестественное, очень скоро понимают, что что-то с этим местом не так. Подходя к старому кирпичному зданию, они ощущают не всепроникающую смертельную энергию, которую ранее оно излучало, но нечто иное, с чем им еще ни разу не приходилось сталкиваться за все время расследования. Находясь в 50[26] ярдах от цеха, они не могут почувствовать ничего, что указывало бы на присутствие Эншахкушанны. Подойдя ближе еще на 25 ярдов (примерно 23 м), персонажи начинают понимать, что что-то мешает их продвижению. Наконец, в 10 ярдах (примерно 9 м) от здания им приходится остановиться. Что бы персонажи не предпринимали, они не могут заставить себя подойти к зданию ближе, чем на 10 ярдов. Они не ощущают никакого давления, энергетического барьера или увеличения веса – они просто не могут заставить свои мышцы двигаться. Более того, вблизи от цеха они не могут прыгать, бежать или летать. Успешный бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность 9) позволяет персонажам понять, что, хотя все следы демонического влияния были стерты, *что-то* все же не пускает их внутрь цеха. Очевидно, что им придется временно отложить расследование и покинуть интернат (обычно это происходит тогда, когда игрокам надоедают бесплодные попытки попасть внутрь).

Неожиданная встреча

Но прежде, чем персонажи доходят до выхода, навстречу им из теней выступает какая-то фигура. При ближайшем рассмотрении оказывается, что это женщина среднего роста, кожа которой имеет неприятную тенденцию покрываться неприглядными пигментными и пятнами. Ее каштановые полосы стянуты на затылке в короткий хвост, сама она одета в синюю фланелевую рубаху и темно-синие джинсы. Она закуривает и называет себя: Сильвия Сара Вудс, репортер « Филадельфия Инквайэри», в Лос-Анджелес прибыла в командировку. Затем, понизив голос до заговорщицкого шепота, она добавляет: «Но для моих падших соратников я – Манат. Не стоит зря трепать это имя».

После качественного отыгрыша знакомства – или просто из-за свойственной ей болтливости – она объясняет, что пришла в интернат проверить появившееся в новостях сообщения о «поклонении демонам», связанные с событиями вокруг школы. Будучи одновременно журналисткой и Люциферианкой, она надеялась найти некоторую связь между тем, что произошло в интернате, и явлением Люцифера в небе над Лос-Анджелесом. Пока что ей не удалось обнаружить никой связи между этими событиями, но ее удивила спешка, с которой полицейские из Управления провели обыск и закрыли школу (пусть даже временно).

Но по-настоящему она заинтересовалась интернатом в ночь после того, как полицейские собрали вещи и убрались по своим делам. Из своего скрытого убежища она видела, как коричневый «седан» подъехал по дорожке к забору и остановился. Из машины вышли трое – двое мужчин и женщина. Для того, чтобы попасть на территорию интерната, им потребовалось приложить некоторые усилия. Когда они наконец оказались во дворе, они принялись внимательно осматривать все вокруг, как будто пытаясь найти нечто, не совсем им известное. Добравшись до кирпичного цеха, они решительно направились к нему и вошли внутрь. Вышли они оттуда только час спустя, и выглядели при этом усталыми и мрачными (а не потными, вымотавшимися и довольными, какими они были бы, если бы отправились в заброшенное здание ради плотских удовольствий). Они пошли прямиком к своей машине, сели в нее и уехали, тем самым наведя Манат на мысль, что здесь они сделали все, что собирались.

Терзаемая любопытством, Манат прокралась к цеху, но обнаружила, что какая-то сверхъестественная сила не подпускает ее близко к зданию. Удивленная и смущенная, она решила задержаться поблизости от интерната и посмотреть, вернутся ли сюда эти люди, чтобы завершить начатое (или не появятся ли здесь другие демоны, которые хотели бы расследовать ситуацию). Когда она увидела, что при попытке войти в цех персонажи столкнулись с той же проблемой, что и она сама, она решила представиться им и узнать, нет ли у них каких-нибудь идей насчет происходящего.

В этом месте персонажам желательно бы быстро вспомнить все, что им удалось узнать об обстоятельствах дела, и приготовиться к обмену информацией. Хотят они того или нет, Манат, подталкиваемая любопытством, подробно рассказывает обо всем, что она увидела. Разумеется, так

[26] Приблизительно 46 метров.

же она поступает и в том случае, если персонажи проявили интерес к ее рассказу и задают ей вопросы. Она подробно описывает автомобиль, и выходит, что это тот же самый автомобиль, который персонажи видели у центра Молодежной Женской Христианской организации, а до этого (в предыдущей истории) – у интерната Маршалла. Манат может даже назвать регистрационный номер автомобиля. Более того, она может довольно подробно описать людей, приехавших на машине. Первый из них – сухопарый, загорелый парень с обветренной кожей, длинными светлыми волосами и усами. Второй – дородный мужчина, разменявший четвертый десяток, с румяным лицом и копной вьющихся черных волос. Третья – женщина среднего роста, лет 45 или около того, с прекрасной фигурой и темными волосами. Разумеется, Манат не знает их имена, зато она стала свидетелем того, как светловолосый парень, сорвавшийся с забора, выругался с заметным британским акцентом.

Закончив рассказ (или беседу), Манат заявляет, что она останется рядом с интернатом и посмотрит, не случится ли тут еще чего-нибудь интересного. У нее уйма свободного времени, поэтому она спокойно может потратить его на выяснение подоплеки всей этой истории. Она благодарит персонажей за ту информацию, которую они ей предоставили, и просит прощения за то, что задержала их, ведь они куда-то торопились. Манат желает им удачи в расследовании и намекает, что была бы не прочь и будущем обмениваться новостями, если, конечно, персонажи согласны с ней сотрудничать. Затем она предлагает персонажам обменяться контактными данными. Покончив с этим, она ждет, пока персонажи покинут интернат, и возвращается на свой наблюдательный пункт.

Эпизод четвертый

Вне зависимости от того, какая из трех организаций, соперничающих за власть над Лос-Анджелесом, вовлекла персонажей в развитие этой истории (или потребовала от них продолжить расследование, начатое в «Страданиях детей»), после обследования территории интерната персонажи должны отчитаться перед своим начальством. Даже если они не получили соответствующего приказа, они должны сообщить начальству о новых обстоятельствах, о которых им стало известно от демонессы Манат. Неважно, будут ли персонажи связываться с руководством посредством вызова, по телефону, или же предпочтут пообщаться лично. Приказы, полученные ими, будут звучать почти одинаково. Разница в приказах обуславливается принадлежностью персонажей к той или иной организации.

Персонажам, работающим на Адский Двор Лос-Анджелеса, придется сложнее всего. Как бы они ни старались, им не удастся связаться ни с баронессой Кишарой, ни с лордом Ченрезихом, ни с лордом Воху Мано, ни с Падшим Рыцарем Гуанли. Спенту Манью отвечает на вызов (звонок), но прежде, чем персонажи успевают объяснить ему ситуацию, заявляет, что в настоящий момент он ничем не может им помочь. Затем он предлагает им связаться с лордом Аглиболом, который, по его мнению, должен заниматься этой проблемой. В итоге получается, что поговорить персонажи могут только с лордом Алгиболом, который или говорит с ними по телефону (через вызов), причем в его голосе явно слышны недовольные нотки, или нехотя соглашается встретиться с персонажами в библиотеке Хантингтон, в том самом садике, где проходила встреча Двора.

Затем (или во время встречи) Аглибол коротко рассказывает персонажам о совещании Городского Совета (если персонажи проявляют интерес к этой теме). В свою очередь, он проявляет неподдельный интерес к тому, что персонажам удалось узнать в интернате Маршалла. Сама мысль о том, что люди могут использовать энергию и создавать места, недоступные для демонов, до сих пор вызывает отторжение у многих падших, и Аглибол, похоже, просто потрясен тем, что услышал от персонажей. Он задает персонажам множество вопросов, связанных с рассказом Манат, и время от времени прерывает их замечаниями наподобие «Да уж, похоже, в Саду мы дали им слишком много всего» и «Сдается мне, Денница никогда не думал, что эти создания получат такую власть над нами».

Выслушав описание людей, действовавших в интернате, а также узнав номер их автомобиля, Аглибол записывает эту информацию и обещает связаться с Падшим Рыцарем Гуанли, работавшим в Полицейском управлении, чтобы попытаться выяснить, кто же эти люди. Если персонажи посетили центр Молодежной Женской Христианской организации, где размещены подростки из интерната, и заметили коричневый «седан», принадлежащий новому преподавателю, они могут сообщить об этом Алгиболу. Тот добавляет эту информацию к списку вещей, которые он и Гуанли должны выяснить в Полицейском Управлении. Затем он говорит, что хотел бы, чтобы персонажи нашли этих смертных.

Они должны быть найдены и доставлены ко двору, чтобы его коллеги-министры могли оценить, какую опасность они представляют для сообщества падших в Лос-Анджелесе. Аглибол говорит, что он свяжется с персонажами, как только станет известно что-то новое об этих людях, а затем предлагает им начать поиски с обхода магазинов, торгующих книгами по оккультизму.

Персонажам, работающим на Двор Крови, связаться с начальством гораздо проще. Леди Анат сразу же отвечает на их вызов (звонок), но говорит, что сейчас она занята, так что персонажам лучше обратиться к леди Насу. Леди Насу тоже отвечает на их вызов, но признается, что ей не хотелось бы говорить о подобных вещах по телефону (или через вызов). Она предлагает персонажам встретиться или в кофейне «Вертиго», где проходила прошлая встреча Двора, или в любом другом месте по их выбору. Когда все прибывают на место встречи, леди Насу рассказывает персонажам о совещании Городского Совета (вне зависимости от того, спрашивают ли ее об этом или нет). Затем она предлагает персонажам рассказать ей обо всем, что им стало известно, и выслушивает их с неослабевающим вниманием.

Рассказ о смертных, которые, похоже, имеют над демонами некоторую власть, ее не столько беспокоит, сколько интригует. Она предлагает персонажам немедленно переместиться на территорию интерната, чтобы самой проверить описываемый ими эффект. Как только они оказываются во дворе интерната, Насу немедленно устремляется к кирпичному цеху, но подойти к нему не может, так же, как и персонажи до нее. (Во время этого посещения демонесса Манат не появляется и не отвечает ни на какие попытки связаться с ней).

Заинтересовавшись необычным эффектом, который оказывает на нее и персонажей результат человеческих действий, леди Насу приказывает рассказать ей все, что персонажам известно об этих людях. Она благодарит персонажей за внимание к деталям (особенно в том случае, если персонажи передадут ей описание смертных и сообщат регистрационный номер автомобиля, полученные от Манат) и как бы мимоходом замечает, что не отказалась бы встретиться с этой Манат. Затем она просит персонажей временно прекратить расследование событий вокруг интерната Маршала и переключиться на поиски этих загадочных смертных. По словам леди Насу, у Падшего Рыцаря Раваны есть кое-какие связи в Полицейском управлении Лос-Анджелеса, так что она попытается установить, кому принадлежит автомобиль. Сама же Насу постарается помочь с поиском этих людей, действуя через своих знакомых с улицы.

Затем она советует персонажам начать поиски с магазинчика под названием «Внутренний круг». Этот магазин принадлежит одному демону, который отзывается на смертное имя Израэль Арселла (извиняющимся тоном она добавляет, что не может назвать Небесное имя демона, не получив его разрешения). Если эти смертные хорошо разбираются в оккультных практиках (на что указывает результат их работы в интернате) и если они из местных, вполне возможно, что владельцы и завсегдатаи лавок с эзотерической литературой их знают. И даже если они не посещали магазинчик самого Арселлы, Арселла может указать персонажам, в каком магазине эти люди *появлялись*. В конце концов, Арселла не владеет лучшим собранием книг по магическим искусствам, но у него много связей среди книготорговцев, и он может подсказать персонажам нужное направление.

Персонажи, работающие на Скрытных и Ал-Лат, сталкиваются примерно с такими же трудностями, что обитатели Двора Крови. Разница заключается в том, что на встречу с леди Насу их отправляет Ал-Лат (ни Ченрезих, ни Гуанли на связь не выходят). Встреча проходит точно так же, как и в случае с Двором Крови, с той разницей, что в качестве помощника, имеющего связи в Управлении, леди Насу называет не Равану, а Гуанли. Персонажи получают совет обратиться к Израэлю Арселле и посетить его лавку «Внутренний круг».

Примечание: если ваши персонажи сами имеют связи в Полицейском управлении Лос-Анджелеса или если они работают совместно с Падшим Рыцарем Ашуром из полиции округа, они могут воспользоваться этими связями для выяснения личностей людей из интерната. В этом случае Рассказчику остается только следить за тем, чтобы нужная информация попала к персонажам в подходящий момент.

Охота на охотников

Хотя этот эпизод является логическим продолжением предыдущего, проходившего в одном четко указанном месте, на протяжении него персонажи перемещаются из одной локации в другую, идя по следу, оставленному их загадочными смертными противниками. Не обязательно отыгрывать каждую сцену эпизода, хотя полный отыгрыш сделает игру интересней и принесет вашим персонажам много пищи для размышления, что позволит им действовать практически без помощи мастерских персонажей.

Помните, что предлагаемые здесь способы поиска людей из интерната спокойно может использовать любой смертный. Умный падший ангел может при помощи своих обращений значительно сократить процесс поиска, из-за чего придется пропустить часть сцен. В этом случае Рассказчик может пропустить некоторые части следующего эпизода и просто сообщить персонажам требуемую информацию.

Молодежная Женская Христианская Организация

Если персонажи раньше уже посещали центр этой организации и смогли связать между собой появление нового преподавателя в школе и активность смертных на территории интерната, они могут направиться в центр МЖХО и подождать там возвращения новой учительницы. Если нет, они отправляются в центр МЖХО, решив, что смертные, перекрывшие доступ в кирпичный цех, могут попытаться таким же образом защитить от демонского влияния и здание центра. (В этом случае см. первую часть Третьего эпизода – за исключением того момента, когда от здания отъезжает «седан» Карен Уайтс. Там перечислены все новости и слухи, с которыми персонажи могут ознакомиться в центре во время визита).

За то время, что персонажи наблюдают за зданием центра, там не появляется ни коричневый «седан», ни Карен Уайтс. Место не защищено от демонов, но ни мисс Уайтс, ни ее автомобиль после последнего визита персонажей здесь не появлялись. Хуже того, все личные дела добровольных помощников и сотрудников, работающих здесь с момента закрытия интерната Маршалла, затерялись в том хаосе, что сейчас царит в здании МЖХО, К сожалению, здесь персонажам не удается обнаружить ничего нового.

Книжная лавка «Внутренний круг»

Визит персонажей в книжную лавку «Внутренний круг» приносит больше пользы, хотя и не сразу. Сам магазинчик расположен на окраине делового центра Лос-Анджелеса, в торговом центре между магазином тканей и парикмахерской. Каким-то чудом это место не пострадало от землетрясения, хотя последовавшие затем волнения Дьявольской Ночи нанесли ему некоторый ущерб. Бакалейная лавка, бывшая своего рода символом торгового центра, пострадала от пожара и была закрыта, так же, как и расположенная рядом с ней аптека. Магазинчики, расположенные подальше от бакалеи, пострадали меньше, но во всех них были выбиты окна и стеклянные двери, и только у половины владельцев нашлись деньги и время на проведение более серьезного ремонта, чем простое заколачивание выбитых окон пластиком или досками. Витрина «Внутреннего круга» тоже была разбита и сейчас закрыта древесной плитой, но вывеска на двери гласит, что магазин открыт для посетителей.

Внутри магазин почти полностью отремонтирован. Доска, закрывающая витрину, превращена в своего рода стенд для новинок, а на полках из ДСП расположились те товары, которые, по всей видимости, до беспорядков хранились в более приличных шкафах. В лавке сейчас довольно много посетителей, большая часть из которых – девочки-«готки», окружившие мужчину за кассовым аппаратом. Этот высокий худой человек с тоненькими усиками и орлиным носом развлекает своих поклонниц историей о Каине, который, как оказывается, убил своего брата Авеля не из ревности, а потому, что хотел принести суровому божеству подходящую жертву. Девушки на лету ловят каждое его слово, хотя кое-кто из прочих посетителей закатывает глаза, услышав такое оправдание первого убийства. Завидев новых клиентов, мужчина прерывает рассказ на полуслове, вызвав явное недовольство слушательниц.

Только игрокам решать, как они будут рассказывать Арселле о цели своего визита. Они могут сразу же приступить к расспросам или же подождать, пока он закончит свой экскурс в теософию и

избавится от своих почитательниц в траурно-черных одеждах. В любом случае, он начинает отвечать на их вопросы после того, как персонажи упомянут, что сюда их направила леди Насу или Старая Тильда (так Насу зовут среди смертных). Если персонажи работают на Адский Двор и догадались, что перед ними – не простой смертный, они получают ответы на свои вопросы сразу после того, как намекнут, что они – тоже не совсем люди. Еще одна возможность заставить Арселлу заговорить – дать ему понять, что персонажи готовы потратить в его магазине немалую сумму денег. Как бы то ни было, персонажам удается заинтересовать Арселлу, и он предлагает им пройти в комнатку, где можно будет спокойно поговорить. Эта комнатка представляет собой пыльное книгохранилище, все стены которого увешаны полками, прогибающимися под тяжестью старых книг. Помещение освещается единственным прямоугольным светильником с флуоресцентной лампочкой. Из обстановки в нем только деревянный кухонный стол и два стула. На столе лежит несколько открытых книг. когда персонажи начинают задавать Арселле вопросы, он закрывает книги и ставит их на полку, после чего начинает свой рассказ.

Он говорит, что в поисках автомобиля ничем помочь не может, так как на работу и с работы он ездит на автобусе, а в рабочие часы не может видеть, что творится у его магазина, из-за доски, которой заколочена витрина. Так что, если коричневый «седан» и подъезжал к его магазину, он этого не видел. Однако, он помнит, что люди, подходящие под описание (если персонажи передадут ему описание, полученное от Манат), заходили в его лавку, хотя это было уже после того, как их видели в интернате Маршалла. Он сообщает, что разговор вели в основном двое мужчин, а точнее, один из них – плотный человек лет тридцати с лишним. Они пришли в его магазин вечером, перед самым закрытием, выглядели при этом усталыми и слегка взволнованными. Они спрашивали его о странной схеме, грубо нарисованной на листе бумаги. Нет, они не говорили, где они взяли эту схему, они просто хотели знать, не известно ли Арселле, для чего она используется и что обозначает.

Он ответил им, что больше всего чертеж напоминает небрежно выполненный круг вызова, в который вписаны связывающие заклинания, что, по идее, дает возможность использующему этот круг вызвать духа и подчинить его себе. Затем они забросали его вопросами, ни на один из которых Арселла не мог ответить, не увидев оригинала рисунка или не узнав, где же они его взяли. В конце концов они пришли в такое возбуждение, что Арселла посоветовал им успокоиться и договориться о встрече с неким Бобом Джонсоном, владельцем лавки «Редкие и магические тексты». Если персонажи сумеют вызвать у Арселлы доверие, он признается им, что сделал это просто потому, что не любит Боба Джонсона, а вечерние посетители начали действовать ему на нервы. (Если персонажи сумеют установить с Арселлой хорошие отношения, он признается им, что на самом деле его зовут Мионеним, а Небесное имя Боба Джонсона – Ируш’баль, хотя, разумеется, ничего подобного тем трем посетителям он не говорил). Затем он говорит, что больше ему нечего добавить, и желает персонажам успехов в их поисках. Он также предлагает им приобрести какую-нибудь книгу, если до сих пор они этого не сделали.

«Редкие и магические тексты»

Договориться о встрече с хозяином «Редких и магических текстов» не так уж и сложно. Если у персонажей хватает информации для того, чтобы вызвать Ируш’баля через обращение, он соглашается встретиться с ними «в качестве любезности падшим собратьям». Если персонажи работают на Адский Двор или Скрытных (при этом не имеет значения, будут они общаться с ним через вызов или по телефону), Ируш’баль говорит им, что ему известно об их расследовании от лорда Ченрезиха и он будет рад помочь им. В любом случае, упоминания о том, что персонажей к нему направил Израэль Арселла, оказывается достаточным для назначения встречи, - хотя, откровенно говоря, клиенты, пришедшие от мистера Арселлы в прошлый раз, изрядно потрепали ему (Бобу Джонсону) нервы.

Как бы там ни было, Боб Джонсон встречает персонажей в крохотной приемной своего магазинчика и приглашает их пройти в его кабинет. Это высокий, суровый мужчина с негустыми черными волосами, доходящими ему до середины шеи, тонким усиками и бородкой клином. Нос его «украшен» очками в тонкой проволочной оправе. Кабинет, обставленный с большим вкусом, отражает его манеры. Центральной деталью обстановки является большой стол красного дерева. Джонсон садится за стол и предлагает персонажам занять стулья, стоящие перед столом (если

персонажи во время переговоров о встрече упомянули, сколько их будет, количество стульев перед столом соответствует числу персонажей).

Если Джонсон слышал о персонажах от лорда Ченрезиха, - с которым он, по его словам, время от времени сотрудничает на неофициальной основе, - он спросит у персонажей, как продвигается расследование. Если персонажи не захотят говорить на эту тему, настаивать Джонсон не будет. Если он не знаком с персонажами (или после того, как завязавшийся разговор угас), он спрашивает у них, чем именно он может помочь. Как только персонажи упоминают трех смертных, который послал в эту лавку Израэль Арселла, лицо Джонсона приобретает странное выражение – нечто среднее между одобрением и высокомерным презрением.

Он говорит, что описанные персонажами люди действительно приехали к нему на коричневом «седане». Он признает, что не особо хотел встречаться с этими людьми, но их порекомендовал Арселла, к тому же человек, звонивший в лавку, говорил с британским акцентом, который Джонсон ошибочно принял за признак хорошего происхождения. Но стоило только ему пригласить посетителей в кабинет, как двое мужчин начали задавать ему уйму вопросов, отвечать на которые он не имел ни малейшего желания, - а именно, о поклонении демонам, магических кругах, связующих ритуалах и недавно появившихся способах защитить местность.

Последней каплей оказался небрежно выполненный рисунок, на котором, по словам англичанина (его имя было Лоуренс Барбер), был изображен круг вызова, срисованный им и его компаньонами. Когда англичанин развернул перед ним лист бумаги, Джонсон бросил на рисунок один-единственный взгляд и выставил посетителей из лавки. Не то чтобы схема имела над ним какую-нибудь власть или была особо опасной. Вообще-то, она была очень грубо нарисована, все размеры были смещены, и признать в ней круг вызова или связующий круг было проблематично. Нет, причиной, вызывавшей гнев мистера Джонсона, оказался листок, на котором была нарисована схема. Это была пожелтевшая квитанция, выписанная в заведении под названием клуб «Данте». Прекрасно зная, что из себя представляет этот клуб «Данте» и что за люди там собираются, Джонсон небезосновательно предположил, что ни англичанин, ни пришедшие с ним люди не достойны быть клиентами его магазинчика. Так что он просто выставил их вон, не предложив никакой помощи.

Больше никакой информации от Боба Джонсона получить не удастся, поэтому, если у персонажей не возникнет других вопросов, он желает им удачи в расследовании и провожает к выходу. К сожалению, в остальных магазинчиках оккультной литературы, все еще работающих в Лос-Анджелесе, ничего не слышали о Лоуренсе Барбере, Карен Уайтс или других смертных, подходящих под описание. Поэтому единственным местом, которое персонажи могут посетить в поисках информации, становится клуб «Данте». Возможно, кто-то из его завсегдатаев помнит разыскиваемых людей и может сказать, кого они искали в клубе.

Клуб «Данте»

Клуб «Данте», находящийся в Вествуд-виллидж неподалеку от Калифорнийского Университета, считается одним из самых специфических заведений Лос-Анджелеса, по крайней мере, из тех, что впускают людей «с улицы» и продолжают работать после Дьявольской Ночи. Каждую ночь в нем гремит «тяжелая» музыка, а дважды в неделю проводятся представления, интересные в основном для садомазохистов. В помещение клуба, расположенного в полуподвале, ведет лестница, которая начинается в задней части магазина, торгующего снаряжением товаров для подводной охоты.

Лестничный пролет погружен в непроглядную тьму, в самом низу посетитель натыкается на обитую бронзой двойную дверь, над которой выведена надпись: *«Оставь надежду, всяк сюда входящий».*

Само помещение представляет собой большой прямоугольник, стены, потолок и все трубы в котором окрашены в черный цвет. В одном его конце виднеется бар и вращающиеся двери, ведущие в кабинет управляющего и комнату сотрудников. Рядом с баром стоят столы, окруженные стульями. К тому времени, как в клубе появляются ваши персонажи, большинство столов уже занято. В другом конце комнаты находится сцена, а также двери, ведущие в совместный туалет. Еще одна дверь, расположенная чуть дальше, является пожарным выходом и ведет в глухую аллею. Ди-джей сидит в

одной из ниш в длинной стене клуба, остальные ниши снабжены наручниками и голубой или красной подсветкой. С потолка свешиваются большие телевизионные экраны.

По ночам, особенно в дни представлений, клуб буквально набит людьми. Громкая, навязчивая музыка все же позволяет докричаться до собеседника. Впрочем, никто из случайных посетителей клуба не проявляет желания поговорить. Все они заняты: или пьют, надеясь напиться до чертиков, или жадно наблюдают за действом на сцене с участием женщины по прозвищу «Госпожа Скарлит», которая плеткой-девятихвоской избивает какого-то бедолагу с заткнутым ртом, доводя его до восторженных стонов и всхлипываний. Бармен не прочь поболтать с персонажами, при условии, что они покупают выпивку. В ответ на прямой вопрос он отвечает, что и в самом деле видел англичанина, подходящего под описание. Этот человек ошивался в баре несколько дней назад. Парень называл себя Лоу и, похоже, чем больше он пил, тем больше ему нравилось выступление Госпожи Скарлит. Да, он заплатил за выпивку по кредитке, и, если уж на то пошло, по этой же кредитке он оплатил выпивку всем, кого угораздило сидень за стойкой вместе с ним. (На самом деле англичанин был настолько пьян, что забыл оставить чаевые и подбить счет, - бармен признается в этом, если персонажи предложат ему денег за ответы на вопросы. По счастью, бармен позаботился обо всем после того, как тот парень ушел). Через некоторое время мужчина направился в туалет, а потом кое-как добрел до входной двери, и, по всей видимости, ушел домой. С тех пор сюда он не возвращался.

Все, чем бармен может помочь персонажам на этой этапе, - это предложить им квитанцию об уплате, на которой указан номер кредитной карточки того человека. Просто так он ее отдавать не собирается, ожидая от персонажей хоть какого-то вознаграждения. Персонажи могут запугать его, сказав, что они ведут официальное расследование (что на самом деле будет простым обманом). Также они могут впечатлить его своей щедростью (никак не менее 100 долларов). Наконец, им может помочь соответствующее обращение.

Успех

Наконец (не важно, перескочили вы к этому месту от конца четвертого эпизода или старательно

отыгрывали весь процесс расследования), персонажей через обращение вызывает их непосредственный начальник из среды падших. Этот начальник (лорд Аглибол или леди Насу, как можно предположить по предыдущим эпизодам) сначала требует отчета о ходе расследования, затем выслушивает их описание событий, вставляя похвалу или упрек в нужных местах (в зависимости от того, как вели себя персонажи во время расследования). Информация, которой после этого станет делиться начальник, во многом зависит от того, получили персонажи номер кредитной карточки или нет. В одном случае часть истории может быть опущена, но тогда некоторые события пройдут мимо персонажей. В другом случае игроки потратят больше времени, но их усилия не пропадут даром.

Если персонажам не удалось узнать номер кредитной карточки Лоуренса Барбера, их начальник говорит им, что через своего человека в Полицейском Управлении он смог установить, на кого был зарегистрирован коричневый «седан». Как оказалось, автомобиль был арендован в одном из агентств человеком по имени Стэнли МакИнтайер. Номер его кредитной карточки указан в документах агентства, и, как показывает распечатка банковского счета, с этой же карточки была оплачена комната в мотеле «Супер-8», расположенном на выезде из города. Так как автомобиль не вернули и не заявили, что он был угнан, можно предположить, что машина по-прежнему находится по данному адресу (как и те, кто нанял ее) и персонажи, если поторопятся, найдут ее. Персонажи получают приказ отправиться в мотель, проверить, там ли смертные, после чего обратиться к начальству за дальнейшими инструкциями. После этого можно переходить к событиям Пятого эпизода.

Если персонажи проделали всю работу и выяснили номер кредитной карточки Барбера, схема разговора слегка меняется. Начальник сообщает им, что, судя по регистрационному номеру, коричневый «седан», виденный ими, принадлежит некоему Тони Гибсону, умершему несколько лет назад и машину перед смертью не продававшему. В его страховом полисе указано, что вторым водителем данной машины является жена (теперь вдова) покойного, Коруна, но по некоторым причинам она так и не получила право собственности на машину. Сайчас все выглядит так, что поиски машины ни к чему не приведут, потому что на звонки по последнему известному телефонному номеру Коруны Гибсон никто не отвечает.

Выслушав новости, персонажи сообщают номер кредитной карточки Барбера (если они не сделали этого раньше). Чтобы начальник мог сообщить номер своим людям в полиции, потребуется некоторое время (при этом начальник говорит, что, похоже, от этого номера будет больше пользы). По истечении этого времени начальник снова связывается с персонажами, но на этот раз у него новости получше. Персонажи узнают, что при помощи этой карточки Лоуренс Барбер не только лишился некоторой суммы в клубе «Данте», но и снял комнату в мотеле «Супер-8» на выезде из города. Скорее всего, именно там сейчас находится мистер Барбер (а, возможно, и оба его спутника), и, если персонажи поторопятся, они застанут его на месте. Персонажи получают приказ отправиться в мотель, проверить, там ли смертные, после чего обратиться к начальству за дальнейшими инструкциями. После этого можно переходить к событиям Пятого эпизода.

(Если персонажи ранее слышали о Карен Уайтс в центре Молодежной Женской Христианской Организации и сообщили о ней своему начальству, их руководитель говорит им, что ему не удалось найти никаких официальных данных по человеку с таким именем, который имел бы хоть какое-то отношение к центру, интернату Маршалла или коричневому «седану». Скорее всего, добавляет он, это псевдоним той женщины, что вместе с двумя мужчинами исследовала территорию интерната).

Эпизод пятый

Первым делом персонажам надо определить, действительно ли разыскиваемые ими смертные находятся в том месте, на которое указывают все полученные сведения. Предположительно, они скрываются в мотеле «Супер-8» за пределами города, но как минимум у одного из них есть временная работа в интернате Маршалла, а еще один «наследил» в городе, потратив деньги в клубе. Таким образом, персонажи могут определить, в каких местах выслеживаемые смертные появятся с наибольшей вероятностью, а затем «проводить» их к их постоянной базе, или же рискнуть и сразу отправиться к мотелю, действуя там согласно обстоятельствам.

Если персонажи попытаются установить наблюдение над местами, где могут появиться охотники, их ждет разочарование. Женщина по имени Карен Уайтс никогда больше не появится в центре

Молодежной Женской Христианской Организации и не свяжется ни с кем из персонала, чтобы сообщить о своем увольнении. Кое-кто из подростков, успевших привязаться к мисс Карен, предположат, что с ней могло что-то случиться, но у них нет ничего, что могло бы подкрепить это неясное, смутное опасение. Персонал центра окажется более прагматичным. Не так-то легко работать здесь после всего, что произошло в городе. Неудивительно, что Карен не хватило выносливости, чтобы справиться со всеми обстоятельствами своей работы, в особенности с теми, что совпали с ее первым выходом на службу. По правде говоря, они не надеются больше ее увидеть.

Проверка территории интерната Маршалла тоже не приносит никаких результатов – смертные там больше не появлялись. Демонесса Манат по-прежнему находится поблизости, и она сообщает персонажам, что со времени их последней встречи никого здесь не видела. Если персонажи настроены поболтать, она расспросит их о ходе расследования и поинтересуется, не узнали ли они чего-нибудь интересного, о чем согласны рассказать ей. Согласятся они на обмен информацией или нет, но Манат все равно пожалуется им, что не узнала ничего, о чем стоило бы написать, так как ее знакомый в полиции не торопится рассказать ей о владельце регистрационного номера, полученного от нее. Тем не менее, она настроена на дальнейшее ожидание и отклоняет первое предложение персонажей присоединиться к их расследованию (дальнейшие попытки могут оказаться успешными. Рассказчик решает, нужно ли добавить ее к группе персонажей). Если после этого персонажи решат проверить, сохранился ли барьер, не подпускающий их к цеху, они обнаружат, что барьер на месте и по-прежнему удерживает их на расстоянии 10 ярдов от здания.

Персонажи также могут решить совместно со своим начальством проверить историю платежей с карточки, номер которой они узнали или благодаря собственным расследованиям, или благодаря поиску по номеру автомобиля, полученному от Манат. Если вы определили, что карточка принадлежит Стэнли МакИнтайеру, последние несколько операций по счету не дадут никакой интересной информации. Среди них будет указание на аренду автомобиля и на снятие комнаты в мотеле. Остальные операции за последнее время – это оплата услуг пары заправочных станций, а также покупок в городской бакалейной лавке и ночном магазине. Если персонажи решат выяснить, где находятся эти магазины и станции, окажется, что все они расположены в 10-15 минутах пути (на автомобиле, разумеется) от мотеля «Супеер-8», где предположительно остановились смертные. Если в результате расследований персонажи выяснили, что карточка принадлежит Лоуренсу «Лоу» Барберу, операции по ней не будут сильно отличаться от тех, что описаны выше. На аренду автомобиля деньги не снимались, но в списке осталась оплата услуг заправочных станций, покупок в бакалейной лавке и ночном магазине, а также снятие приличной суммы денег на оплату выпивки в клубе «Данте», произведенное в тот вечер, когда, по словам бармена, Лоу заходил к ним в клуб. Еще одна запись относится к покупке двух коробок патронов .357 «Магнум» в местном оружейном магазине.

Если персонажи решат посетить одно из указанных мест или установить за ним наблюдение, они будут сильно разочарованы. Никто из смертных там больше не появляется. Никто из сотрудников в этих заведениях не припомнит никого, кто подходил бы под описание, впрочем, они обращают мало внимания на обычных, ничем не выделяющихся клиентов. Учтите также, что чем дольше персонажи не выходят на связь со своим непосредственным начальством, тем больше будет раздражен их руководитель. Если на обследование всех этих мест и заведений персонажи потратили больше одного дня, им придет вызов от руководителя, требующего отчета по проделанной работе. Отчитавшись, персонажи услышат в свой адрес сдержанную похвалу, после чего им порекомендуют прекратить валять дурака и наконец отправиться в мотель. Если эти смертные и в самом деле охотники на демонов, знающие, как можно задержать падших (а они это продемонстрировали), то любое промедление со стороны персонажей может стать опасным. Так что персонажам надлежит проверить, *действительно* ли смертные находятся в указанном мотеле, а затем уже решать, что делать дальше.

Итак, сразу после контакта с начальством – или с самого начала эпизода, если персонажи решили не отвлекаться на проверку всех упомянутых мест, - персонажи должны проверить мотель. Для начала они могут позвонить туда, но звонок окажется бесполезным. Они могут позвонить портье и попросить соединить их с комнатой Стэнли МакИнтайера (или Лоуренса Барбера, в зависимости от обстоятельств), но портье не станет этого делать, не зная номера комнаты. К сожалению, в

распечатке счета владельца карточки номер снятой комнаты не указан. Самое большее, что персонажи могут узнать по телефону, - это зарегистрированы ли в мотеле интересующие их люди. Ничего другого, по словам портье, он сообщить не может – политика компании. Если персонажи лично появятся в мотеле, они получат ту же самую информацию, но некоторая сумма денег сделает портье более разговорчивым. Если персонажи заплатят портье, они узнают, в какой комнате остановился владелец карточки, что комнату он снял до конца следующей недели, а также что в комнате имеется две двуспальные кровати и раскладушка. Он также скажет, что все три жильца подходят под описание, имеющееся у персонажей, а также, что у них имеется коричневый «седан».

С другой стороны, персонажи сами могут проверить, где находится автомобиль их жертв. Он припаркован у дальнего конца трехэтажного длинного здания с двумя жилыми блоками, соединенными между собой коридором и столовой. В случае успешного броска на Восприятие + Расследование один из персонажей замечает, что от машины исходит легкий запах нагретого моторного масла и что под передними крыльями мелкими каплями собирается вода – конденсат из труб системы охлаждения. Это позволяет предположить, что охотники демонов совсем недавно приехали в мотель и сейчас находятся внутри.

Предположение подтверждается очень скоро, когда женщина лет сорока с лишним спускается по ступенькам и направляется к автомобилю. Она среднего роста, с прекрасной фигурой и длинными темными волосами, то есть, полностью подходит под описание, полученное от Манат. Возможно, именно эта женщина появлялась в центре Молодежной женской христианской организации под именем Карен Уайтс. (Если персонажи проводили тщательное расследование и получили номер кредитной карточки Лоу Барбера в клубе «Данте», они могут с определенной долей уверенности идентифицировать эту женщину как Коруну Гибсон, вдову Тони Гибсона и владелицу автомобиля).

Она быстро спускается по ступенькам и кажется при этом весьма раздосадованной и взволнованной. Если персонажи стоят вокруг ее машины, она в своем состоянии не замечает их, и это дает им возможность спрятаться (бросок на Ловкость + Маскировка). Спустившись, она подходит к машине и открывает багажник одним из ключей, позвякивающую связку которых она носит на запястье, на толстом резиновом шнуре. Из багажника она достает множество маленьких пластиковых мешков с продуктами, затем закрывает багажник и направляется к ступенькам.

Если персонажи решат понаблюдать за женщиной со стоянки или незаметно проследовать за ней, они увидят, в какой комнате она остановилась (если они не узнали об этом заранее). Подслушав под дверью, они узнают, что в комнате работает телевизор, в ванной включен душ, а двое людей о чем-то разговаривают. Один голос принадлежит женщине, второй голос – хриплый, низкий, без какого-либо британского акцента (таким образом, персонажи могут понять, что в душе находится англичанин). Что ж, похоже, что все смертные, которых разыскивали ваши персонажи, собрались в одном месте. Пришло время связаться с начальством.

Столкновение с охотниками

В зависимости от того, насколько быстро персонажи дошли до данного пункта повествования, их руководитель или благодарит их за оперативно проведенное расследование, либо бормочет что-то вроде «Вам понадобилось немало времени». Затем он или она – персонажи связываются или с лордом Аглиболом, или с леди Насу – приказывают персонажам войти в контакт с этими смертными (или, возможно, передать их другому демону своего двора), чтобы выяснить, насколько те осведомлены и опасны. Решение принимать должны сами персонажи, но руководитель заверяет их в своей поддержке в любом случае (в разумных пределах, разумеется).

Таким образом, персонажи должны выбрать один из двух вариантов развития событий, что, в свою очередь, приведет к дальнейшему разветвлению сюжета. Они могут попытаться вытянуть из жертв всю требуемую информацию самостоятельно или же передать сметных в руки своего (т. е. персонажей) начальства.

Самостоятельные действия

Если персонажи решили самостоятельно поговорить с охотниками, они должны решить, как им лучше всего выйти на контакт с этими людьми, чтобы те с самого начала не перешли к активной обороне. Во-первых, персонажи могут представиться охотниками на демонов, напавшими на след

группы во время обследования территории интерната Маршалла. Они могут сказать, что их собственное расследование ни к чему не привело, поэтому они хотели бы объединить усилия и убедиться, что злу положен предел. А для этого им, разумеется, надо сравнить записи и посмотреть, кто на что способен…

Этот способ может оказаться удачным, если персонажи, действующие опытным путем, сумеют качественно изобразить смесь отчаяния, подавляемого недоверия и слабой надежды на то, что они нашли союзников. В этом им помогут успешные броски на Обаяние + Эмпатия, дополненные успешными бросками на Манипулирование + Хитрость, или же качественный отыгрыш. Добрые намерения персонажей может подтвердить передача охотникам информации по другим падшим города (может быть, по врагам или недругам персонажей, появившимся у них в предыдущих историях).

Среди охотников на демонов женщина (Коруна Гибсон) будет первой, кто поверит в историю персонажей и единственной, кто почти не станет задавать вопросов. Стэнли МакИнтайер (явный вожак группы) поначалу отнесется к словам персонажей весьма недоверчиво, но после того, как убедится в их «искренности», будет рад принять их помощь. Труднее всего окажется убедить Лоу Барбера. Он не откажется от своих подозрений и будет упорно считать, что персонажи – нечто большее, чем просто группа смертных, которыми они представились. Он будет спорить с Коруной и Стэнли (и персонажами, если они вмешаются в спор) до тех пор, пока или не переубедит своих компаньонов, или же не сдастся под их напором (который во многом зависит от убедительности персонажей) и замкнется в угрюмом молчании. Он не станет сообщать никакой информации, как бы его не упрашивали. Коруна и Стэнли охотно ответят на все имеющиеся у персонажей вопросы.

Более рискованным способом связаться со смертными для персонажей будет открыть им свое божественное происхождение и представиться ангелами Божьими, которых Господь послал на Землю ради помощи людям в их борьбе со злом. Также персонажи могут сказать, что Бог послал их на Землю, чтобы они вознаградили охотников за работу, проделанную в интернате Маршалла, или же что именно их (персонажей) послали разобраться с событиями в интернате, прежде чем стало понятно, что там уже действует кто-то из смертных.

Более достоверным этот рассказ сделает успешный бросок на Социальные характеристики, но гораздо более полезным может оказаться персонаж с низкой Мукой, который или примет Апокалиптическую форму, или выполнит обращение низкой Муки. В конце концов, можно с большой вероятностью предположить, что эти люди уже верят в существование и присутствие где-то на Земле демонов, поэтому им не составит особого труда поверить и в существование ангелов. (К тому же, как бы ни нелепо это звучало, ничто так не укрепляет гаснущую веру, как полученное доказательство). Коруна будет поражена увиденным и легко поддастся на обман, Стэнли же разразится рыданиями, наконец найдя подтверждение тому, что его работа не пропала втуне. Лоу, как и в предыдущем примере, окажется не таким доверчивым. Он сразу же объявит рассказ персонажей враньем, если они будут сохранять свои человеческие личины. Если кто-то из персонажей примет Апокалиптическую форму, Лоу заявит, что это демон, пытающийся обмануть его и его друзей, и вытащит из наплечной кобуры, спрятанной под курткой, пистолет. Однако стрельбу он откроет только в том, случае, если Коруна или Стэнли подадут ему соответствующий сигнал. Если персонажам удалось убедить Стэнли, Лоу, хотя и неохотно, все же выслушает их. Он не станет сообщать никакой информации, но может дополнить сказанное Стэнли, если Стэнли попросит его об этом.

Самый рискованный путь, который могут выбрать персонажи, - это не скрывать от охотников своей истинной природы. Они могут прибегнуть к свойственным демонам «штучкам» в прямой попытке запугать, ужаснуть или силой вытянуть из смертных искомую информацию (см. главу «Системы» в книге правил «Демоны: Падшие»). Персонажи также могут «осчастливить» охотников информацией о том, что их (т. е. демонов) в свое время несправедливо осудили, хотя они и пытались помочь человечеству, но вот теперь они вернулись и надеются наверстать упущенное. Наконец, они могут позаимствовать идею из провалившегося сериала с Питером Хортоном «Отмеченный

дьяволом»[27] и объявить себя проклятыми духами, временно освобожденными из ада и посланными на Землю с приказом найти и вернуть нераскаянные души, сбежавшие из Чистилища.

Вне зависимости от того, какую именно историю расскажет охотникам раскрывший свое истинное лицо демон, те немедленно попытаются защититься от него и в дальнейшем будут относиться к нему крайне враждебно. Если броски не были исключительно удачными (или же отыгрыш – очень качественным), охотники на демонов будут реагировать наиболее неприятным для персонажей образом. Коруна запаникует и потребует от Лоу или Стэнли, чтобы те защитили ее. Стэнли немедленно начнет читать молитву ограждения, а сразу за ней – изгоняющую молитву (Коруна станет помогать ему, как только придет в себя). Лоу достанет пистолет и откроет огонь. Если им удастся полностью прогнать персонажей из мотеля, они немедленно сядут в автомобиль и покинут Лос-Анджелес как можно быстрее. Этот подход к смертным может оказаться хоть в какой-то мере успешным только в том случае, если персонажи проявят недюжинный ум, сноровку и, возможно, выполнят много обращений.

Передача охотников другому демону

Если же персонажи, обсудив ситуацию со своим начальством, решат, что лучше будет отвести охотников в какое-нибудь укромное место, где с ними мог бы побеседовать другой демон их двора, сюжет будет развиваться по-другому. Персонажи могут войти в контакт с охотниками любым из

описанных выше способов (с учетом всех последствий), чтобы попытаться заманить их в заранее обусловленное место. Также они могут изобразить что-то вроде нападения на охотников в их номере, попытавшись таким образом загнать смертных как раз туда, где их будут ждать помощники персонажей. Они могут похитить охотников и доставить их в указанное руководителем место, при этом похищать их можно как по одиночке, подстерегая под мотелем, так и всех вместе, - ворвавшись в номер, пока смертные спят, и связав их, прежде чем они успеют отреагировать. Если у персонажей есть связи или союзники в полиции, они могут задержать охотников по подозрению в каком-либо

[27] В оригинале: « Touched By A Devil. Brimstone ». Сериал 1998 года. Сюжет фильма: 113 отъявленных грешников сбежали из ада, и Дьяволу нужно, чтобы кто-то вернул их в преисподнюю. Он отправляет на поиски бывшего полицейского, попавшего в ад за убийство человека, изнасиловавшего его жену. Если герой отыщет всех 113 грешников и лишит их глаз (это единственный способ вернуть сбежавшего в ад) - самого его из ада отпустят. Тело героя покрыто 113 татуировками: после поимки грешника одна исчезает, так отмечает Сатана. Питер Хортон – американский актер, режиссер, продюсер. Родился в США в 1953 году.

правонарушении, а затем оставить наедине с персонажами в комнате для допросов. Любая попытка нападения – за исключением задержания полицейскими – вызовет у охотников такую же защитную реакцию, как и сообщение о демонической природе персонажей (см. в предыдущем подразделе).

Место, куда персонажи должны доставить охотников (если удастся их поймать, конечно), зависит от того, к какой организации принадлежат персонажи. Члены Адского Двора должны будут доставить охотников в Библиотеку Хантингтон после ее закрытия, в тот самый сад, где они получали соответствующие распоряжения (там будут присутствовать лорд Аглибол, лорд Воху Мано и Падший Рыцарь Гуанли). Члены Двора Крови приводят охотников к задней двери кофейни «Вертиго» после того, как это заведение будет закрыто на ночь (там будет присутствовать сама леди Анат, а также леди Насу и лорд Вритран). Агентов Ал-Лат попросят привести смертных в «Королевство», где Никс предоставит для «переговоров» отдельное укромное помещение (на встрече будут присутствовать леди Ал-Лат, леди Насу, лорд Ченрезих и Падший Рыцарь Гуанли).

Расплата

Помните, что охотники в этой линейке не похожи на охотников из линейки «Охотники: Расплата». Их не касался Посланник. При этом они в чем-то похожи на «осененных» охотников: у них так же не хватает знаний о том, что кто-то еще выполняет ту же работу, при этом они – обычные люди, пытающиеся противостоять ужасной реальности. При желании вы можете объединить линейки «Демонов» и «Охотников». Это позволит сделать охотников еще более опасными противниками, но при этом Рассказчику придется учесть, что реакция охотников на демонов будет несколько иной.

Учтите, что «осененные» охотники могут почувствовать присутствие падших, при этом они обладают защитой от контроля над разумом и чувствительностью к проявлениям сверхъестественных сил, которые свойственны и демонам. Также они обладают множеством сверхъестественных способностей, чем могут сильно удивить демонов, не ожидающих ничего подобного. Взаимодействие между демонами и обычными охотниками не похоже на взаимодействие между демонами и «осененными», и это придется учитывать при совмещении двух линеек.

Допрос охотников на демонов

Выбор места и лиц, присутствующих при допросе охотников на демонов (и получающих всю перечисленную ниже информацию) зависит от предшествующих событий. Методы получения информации (пытка, обман или открытый диалог) тоже могут разниться. Охотники могут сообщить указанные ниже сведения, но их получение в определенной мере зависит от обращения персонажей с задержанными смертными.

Прежде всего они называют свои имена: Стэнли МакИнтайер (краснолицый, с волнистыми волосами), Лоу Барбер (англичанин) и Коруна Гибсон. До того, как Стэнли решил, что его обязанностью является защита простых смертных от демонов всех мастей, обитающих на Земле, он был священником. Коруна в свое время иммигрировала в США из Чехии, здесь вышла замуж за американского бизнесмена, который затем умер и оставил ее вдовой. Чтобы подтвердить гражданство, она пошла работать учителем, и в своей школе столкнулась с демоном. Вскоре после этого она познакомилась со Стэнли, и с тех пор они работали вдвоем. Лоу охотился на демонов с тех самых пор, как покинул Англию, и он убивал всех демонов и их прислужников, что попадались ему на пути. Он повстречался со Стэнли и Коруной во время «командировки» в США, и с тех пор помогал им и защищал их.

Вместе они составили неплохую команду. Коруна обладает умением общаться с незнакомыми людьми и получать от них информацию, что позволяет им вовремя узнавать о проявлении демонических сил и выслеживать носителей зла и виновников разрушения. Стэнли обладает незаурядной храбростью и верой в Бога, которая дает ему силы смотреть демонам в глаза и изгонять их. Он также знает некоторые ритуалы и молитвы, с помощью которых можно защитить место от демонов, связать их или изгнать. В свое время он разработал несколько ритуалов, позволяющих объединять эти эффекты. Лоу считает себя защитником всей группы. Он носит с собой пистолет калибра .357 «Магнум» и не задумываясь пускает его в ход как убедительное дополнение к молитвам

Стэнли. Он верит в правильность того, что делают Коруна и Стэнли, и считает, что лично он должен обеспечить им максимальную безопасность. Также он знает, где и у кого можно найти те или иные материалы по оккультизму, и постоянно помогает Стэнли в его ритуалах и молитвах.

В Лос-Анджелес они прибыли вскоре после Дьявольской Ночи. Увидев, как в новостных выпусках снова и снова повторяют запись «ужасающего» (по их словам) появления Люцифера в небе над городом, они пришли к выводу, что, если уж они и в самом деле решили вести войну с силами Ада, то Лос-Анджелес будет для этого лучшим местом. Вскоре после приезда они стали свидетелями автомобильной катастрофы, в которой погибла Мэри Блэксмит из интерната Маршалла. При всем желании они не могли принять это происшествие за обычную аварию на дороге. Они провели собственное расследование и в конце концов обнаружили, что следы ведут к заброшенному кирпичному цеху во дворе интерната. Они пробрались туда, чтобы проверить, не смогут ли они очистить это место от зла, но оказалось, что зловещая тайна директора уже была раскрыта. Тем не менее, место по-прежнему несло на себе следы присутствия демонов, поэтому охотники провели очистительный ритуал, сопровождаемый молитвами. Этот ритуал, разработанный Стэнли, должен был удержать демонов и их приспешников за пределами защищенной территории.

После этого им надо было убедиться, что с детьми, переселенными из интерната Маршалла, все в порядке, а также как можно больше разузнать о загадочном магическом круге и следах ритуала, обнаруженных в помещении цеха. Коруна нашла способ проследить за детьми и убедилась, что теперь, когда они покинули интернат, им ничего больше не угрожает. Втроем охотники посетили несколько лавок, торгующих оккультными принадлежностями, надеясь выяснить, что же за ритуал проводился в интернате. (И Лоу, и Стэнли признаются, что делали они это не только из желания найти противодействие ритуалу. И тем другим овладела жажда запретных тайных знаний, сопротивляться которой было невозможно. Они должны были *знать*.) Им удалось узнать, что чертеж представлял собой круг, посредством которого можно было не только призвать демона, но и удержать его на месте до тех пор, пока он не принесет клятву верности другому, более могущественному демону. Все, что надо было сделать заклинателю – это пролить на круг кровь добровольного помощника и принести в жертву душу ребенка после того, как демон поклянется. После этого освобожденный демон мог свободно перемещаться по Земле и служить своему новому господину. Охотники только-только начали разбираться в тонкостях действия ритуала, а также задумываться над тем, как с его помощью можно подчинить демона человеку. Но тут обстоятельства резко изменились, и смертные оказались в весьма затруднительной ситуации.

Ответ падших

Реакция руководства персонажей на то, что сообщили охотники (вне зависимости от того, слушали ли они охотников самостоятельно или узнали обо всем от персонажей) будет на удивление быстрой. Если начальство не присутствовало на допросе, персонажи получат приказ немедленно доставить смертных в заранее оговоренное место (см. выше). После того, как смертные будут доставлены на место, руководители поблагодарят персонажей за проделанную работу и отпустят. Если руководитель присутствовал на допросе, он поведет себя почти точно так же, так что в конце концов останется наедине с охотниками, а персонажи за все свои труды получат лишь благодарность. Если персонажи будут настойчиво спрашивать, с чего вдруг такая секретность, руководитель намекнет, что он хотел бы побеседовать со смертными об их возможностях и умениях, надеясь в будущем использовать эти умения для создания мощного оружия против врагов демонов. Больше ничего от начальства узнать не удастся. Если персонажи и дальше будут настаивать, руководитель просто пригрозит выгнать их.

Эпизод шестой

После событий, завершающих предыдущий эпизод, прошло некоторое время. Персонажи уже успели обсудить все события, участниками которых они стали, проверить, как идут дела у учащихся интерната Маршалла, разработать все возможные прикрытия, которые, по их мнению, им могут понадобиться, отплатить за услуги, оказанные им в ходе расследования. По желанию Рассказчика и игроков, этот промежуток времени можно занять небольшой вставной историей (просто чтобы сразу не переходить к истории «Поцелуй Иуды»). После всего этого персонажи (или игроки) могут наконец вспомнить о смертных, которых они с таким трудом отыскали, и поинтересоваться, что же с ними произошло.

Руководители персонажей по этому поводу хранят молчание, что, в общем-то, неудивительно. Они не отвечают на вызовы и не реагируют на прочие попытки установить контакт. Они отказываются встречаться с персонажами и даже со своими непосредственными подчиненными. На несколько дней они изолировали себя (возможно, вместе со смертными) от всего внешнего мира. И даже после того, как в конце концов они согласились встретиться, они напрочь отказываются говорить о том, что именно им удалось узнать от смертных и где эти смертные сейчас. Постепенно восстанавливая контакты со своими сторонниками и вновь завоевывая влияние в демоническом сообществе, они всячески избегают упоминаний об охотниках и обо всем, что было с ним связано. Нельзя сказать, что они забыли об этом, скорее, просто не хотят говорить на эту тему. Те персонажи, которые хорошо знакомы со своим начальством, могут заметить в их поведении некоторое недовольство и разочарование, но только в том случае, если начальники не сумеют скрыть свои чувства. Все, что удается узнать персонажам, это что смертные отказались сотрудничать и были отпущены на все четыре стороны.

Вскоре после этого персонажи получают вызов (звонок, сообщение по электронной почте) от Манат. Она говорит, что хотела бы встретиться и поговорить о довольно неприятном окончании расследования. Обсуждать это по телефону (вызову и т. п.) она отказывается и предлагает персонажам встретить ее на стоянке у больницы Мартина Лютера Кинга младшего/ Медицинского Центра Чарльза Р. Дрю. Она обещает объяснить все при встрече и просит персонажей поторопиться.

Когда персонажи добираются до стоянки, они находят там Манат, которая стоит рядом с «Хондой», выпущенной лет 10 назад. Земля у ног демонессы

усыпана окурками. Манат кажется раздраженной и взволнованной, и прибытие персонажей вызывает у нее явное облегчение. Она благодарит их за то, что они отозвались на ее вызов, и говорит, что у нее плохие новости. Похоже, ее человек в полиции наткнулся на какую-то информацию (наконец или снова, в зависимости от того, насколько тесно Манат раньше работала с персонажами) о коричневом автомобиле и людях, которых она выискивала все это время. С переднего сиденья «Хонды» она достает большой конверт с фотографиями. Показывая фотографии персонажам, она объясняет их смысл. Несколько дней назад коричневый «седан», принадлежащий смертным, был найден сгоревшим и искореженным в канаве у дороги, ведущей из города. Двое из пассажиров (мужчина и женщина) погибли, обгорев так, что их практически невозможно опознать. (На фотографиях изображена сгоревшая машина, два трупа в салоне, затем те же два трупа, лежащие рядом с машиной). Третий пассажир был обнаружен в канаве неподалеку, живой, но со страшными ожогами – у него обгорело около 75% кожи. Его доставили в эту больницу и поместили в ожоговое отделение, но он вряд ли долго протянет. Он еще не сказал полиции, что именно с ним произошло, хотя, судя по всему, понимает, где он находится, и остается в сознании. Так как до сих пор неизвестно, что именно было причиной аварии, а единственный выживший молчит, Манат сама побывала на месте происшествия, как только услышала о нем, и не обнаружила там никаких следов демонической энергии. Демон, работающий в морге, сказал то же самое и о двух трупах, а вот третья жертва слегка «фонит» (хотя и недостаточно для того, чтобы можно было с уверенностью говорить о вмешательстве падших).

Но Манат хотела встретиться с персонажами не только затем, чтобы поделиться печальными известиями. Ей нужна помощь. Она созналась, что, как только она узнала, что один из пострадавших выжил, она решила проникнуть в больницу после завершения приемных часов и посмотреть на него. Поскольку жить ему, как она поняла, оставалось недолго, она хотела поговорить с ним, пока это было возможно. Но она боится, что или сам смертный сможет причинить ей вред, если узнает, кто она такая, или же там будет находиться тот, кто виноват в состоянии смертного и может использовать несчастного охотника в качестве приманки для привлечения любопытных. Таким образом, Манат хочет, чтобы персонажи пошли вместе с ней, так как они участвовали в расследовании с самого начала.

Внутри

Если персонажи согласятся, проникнуть в больницу им не составит труда. Один успешный бросок на Ловкость + Маскировку позволит им пройти незамеченными, а любого доктора или медсестру, встретившихся по дороге, легко можно убедить в том, что персонажи – любящие родственники одного из больных. Манат ведет персонажей так успешно, что создается впечатление, будто она знакома с планом больницы, поэтому поиски одноместной палаты с интересующим вас пациентом занимают буквально несколько минут.

В палате персонажи находят жалкие остатки того, кто некогда был Стэнли МакИнтайером. Он лежит на спине, почти полностью обмотанный бинтами, на чудом не пострадавшем участке кожи на предплечье закреплена игла капельницы, по которой подается питательный раствор. Когда персонажи входят в палату, он спит, но открывает глаза сразу же после того, как Манат закрывает за собою дверь. Сначала он останавливает свой взгляд на Манат (с которой он незнаком), и глаза его выражают мрачное предчувствие, охватившее его, затем переводит взгляд на персонажей, и по глазам становится понятно, что Стэнли узнал их. Он глубоко, судорожно вздыхает, после чего начинает говорить.

«Я знаю вас», - говорит он. Каждое слово дается ему с трудом и сопровождается присвистом, напоминающим свист ветра над открытой могилой. «Из-за вас это случилось. Вы отдали нас им. Они заставляли нас работать и наблюдали за нами дни напролет, и отпустили только тогда, когда в качестве пленников мы им стали не нужны. Они сказали, что мы можем идти, но они солгали. Когда мы выезжали из города, появились такие же, как и они. Они отвезли нас в какое-то место и заставляли работать, чтобы узнать, как оно действует. Они мучили нас. Угрожали нам. Они хотели, чтобы мы вызывали рабов для их господина. Рабов из Ада для их господина, Маништуцу. Лоуренс… Коруна… Я не мог отдать им то, что они хотели… Простите меня…»

Попытка говорить утомила Стэнли, и он вжался в кровать, словно пытаясь зарыться в нее. В этот момент все персонажи бросают Восприятие + Осведомленность (сложность 8). В случае успешного броска все они ощущают, как комната заполняется чем-то зловещим, жутковатым. Это что-то напоминает запах, разлитый над полем сражения, и звук, который издают длинные острые зубы, сдирающие ее живую плоть с переломанных костей. Манат не обращает внимания на это ощущение, ее глаза прикованы к Стэнли, и выглядит она еще более взволнованной, чем раньше. Она громко сглатывает и мягким, спокойным голосом интересуется: «он правда назвал того, о ком я подумала? Я надеюсь, Владыка Убийств этого не слышал, иначе нам всем…»

Прежде чем Манат заканчивает говорить, тело Стэнли дергается, как будто от удара тока, и он садится в кровати, выпрямив спину. Ужасные ожоги, скрытые повязками, начинают сочиться, игла капельницы выпадает из вены, но он этого, похоже, не замечает. Его веки поднимаются с тошнотворным сосущим звуком, открывая два кроваво-красных шара, а губы растягиваются в злобном оскале, открывающим жуткие клыки хищника, а не зубы Стэнли МакИнтайера. Это создание переводит взгляд с одного персонажа на другого, обгоревшая кожа и мышцы на шее лопаются от чрезмерного напряжения.

«Все вы – ничтожное мертвое мясо для меня», - полный безумной ярости голос вырывается из глотки Стэнли с силой, едва ли подвластной человеку. Пока он говорит, его рот заполняется кровью и ошметками мяса, которые начинают стекать по подбородку. «Вы хорошо потрудились, раскрыв жалкий замысел этого ничтожного лизоблюда Эншахкушанны, но если вы встанете у меня на пути, я уничтожу вас. Я выпью ваши души и выплюну их, подобно блевотине, назад в Бездну. Мои дети повсюду. Мои слуги повсюду. Я повсюду! Никто не уйдет от Владыки Убийств! Ни на Земле, ни в Аду, ни на Небе! Нет спасения тому, кто бросит вызов Маништуцу!»

В конце концов тело Стэнли не выдерживает. Он падает на кровать, изо рта у него вырывается поток крови, дым и непонятные куски какой-то слизи. Тело усыхает, как будто оно было мертво уже много лет, пугающее нечто, наполнявшее комнату, исчезает. Стэнли МакИнтайер мертв, и демонесса Манат выглядит так, как будто во второй раз в своей долгой жизни увидела врата Ада. Она нажимает на кнопку вызова рядом с тлеющей, полной праха кроватью Стэнли и объявляет, что расследование закончено. Она к чертям собачьим убирается из этой больницы и советует персонажам сделать то же самое. Когда она и персонажи покидают палату, у них создается впечатление, что кто-то смотрит им вслед и смеется.

Последствия

Хотя эта история и дала ответы на некоторые вопросы, оставшиеся после «Страданий детей», неожиданный поворот сюжета заставил персонажей задуматься над новыми загадками. Ясно, что после того, как их отпустили, охотники на демонов были захвачены кем-то, кто работает вне структуры адских дворов города, но кем? Насколько близко находится этот кто-то? Что именно ему удалось узнать от злосчастных смертных? Известно ли ему о персонажах? Знает ли он об объединениях демонов и их руководителях?

И Каким образом во всем этом оказался замешан Маништуцу, печально знаменитый Владыка Убийств? Ужасный Привязанный вмешался в события довольно поздно, но, кажется, у него есть нечто, что ему хотелось бы скрыть от персонажей. Что бы это могло быть? Если персонажи сумеют все разузнать, не будет ли слишком поздно? Вы и ваши игроки сможете найти ответы на эти вопросы, продолжив хронику «Не решится сделать шаг» и перейдя к третьей, заключительной истории «Поцелуй Иуды». Или же вы можете дать на эти вопросы свои, и только свои ответы, развивая свою собственную хронику.

Тот, у кого есть глаза, чтобы видеть, и уши, чтобы слышать, сам может убедиться в том, что никто из смертных не в силах хранить тайны. Если его губы хранят молчание, он разговаривает кончиками пальцев; предательство сочится из каждой его поры.

- *Зигмунд Фрейд*

Введение

Когда ангелы Небесного Воинства были созданы господом, им было велено любить человечество и заботиться о нем на расстоянии, что весьма печалило их. Они не могли открыть первым смертным правду о своем существовании, не могли поведать о своей бесконечной любви к ним, и такое вынужденное разделение беспокоило и огорчало многих ангелов. И когда Люцифер поднял знамя мятежа, те ангелы, что последовали за ним, преисполнились гордости и смелости – они отвергли скрытность ради явных действий. Они смело отстаивали свои еретические убеждения и даже сражались за них, когда тому пришло время. Но и тогда та встреча, что послужила толчком к такому наглому поведению – Великий Спор, на котором Люцифер впервые заговорил о мятеже, - держалась в тайне. Сразу после этого знаменательного события впервые было проявлено открытое неповиновение – ангелы появились перед людьми. И это они сделали в тайне от остальных своих собратьев, хотя и знали, что их поступок вскоре станет всем известен. Создание призрачных земель было секретным начинанием, и ангелы Серебряного Легиона, работавшие над этим чудовищным проектом в крепости Таба'ет, старались утаить свои разработки от любопытных глаз собственных союзников. Когда в конце концов армии падших были разбиты, их заключили в никому не известном месте, чтобы человечество потеряло с ними контакт и рано или поздно забыло о них.

Поэтому неудивительно, что привычка к секретности сохранилась у падших и после их возвращения в физический мир. Некоторые из них, в основном те, что образовали группировку Жаждущих, пытаются избавиться от секретности, которую они считают лишней обузой, и уничтожить мир наиболее зрелищным и необратимым способом. Другие, объединившиеся под названием Скрытных, сделали своей целью поиск истины, скрытой под покровом тайны, что не давала им покоя во время заключения в Бездне. Например, они хотят узнать, почему Творец дал им столь противоречивые указания, где сейчас находится исчезнувший некогда Денница и что

случилось с Господом и Его Небесным Воинством после Войны Гнева. Третьи, в основном Фаустианцы и Люцифериане, узнали, насколько важна может быть скрытность, и используют ее ради достижения своих целей. Даже Миротворцы держат свое стремление охранять человечество в тайне, надеясь вернуть себе милость Создателя выполнением приказа, полученного от Него так давно.

Между тем Привязанные к Земле, которые покинули Бездну давным-давно и с тех пор обитали в физическом мире, хорошо поняли, насколько важна для них секретность. Эти ангелы, которых неожиданное возвращение на Землю отрезало от их соратников и друг от друга, были вынуждены осваиваться в мире смертных тайком, чтобы не привлечь к себе внимания Создателя или армий людей, вернувшихся к Нему. Затем, когда питавшая их вера начала ослабевать, им пришлось затаиться, чтобы никто не смог напасть на них и вернуть в Бездну, воспользовавшись их слабостью. Даже сегодня, когда слабый поток веры вновь стал подпитывать и оживлять их, эти древние непредсказуемые существа предпочитают сохранять секретность, которая позволяет утаить их низменные цели (и шаги по их достижению) от любопытных глаз своих недавно вернувшихся на Землю собратьев. Эти новички, по мнению многих Привязанных, куда быстрее могут реализовывать свои замыслы, поэтому Привязанным приходится накапливать силы в глубокой тайне, чтобы в том случае, если их планы вступят в конфликт с планами других падших, те не смогли бы распознать возникшую у них под носом угрозу до тех пор, пока не станет слишком поздно.

Точно такой же политики многие падшие придерживаются по отношению к Привязанным, другим падшим и смертным, которых они считают своей добычей. В наше время среди падших преобладает крайний цинизм, согласно которому прямые, смелые действия не стоят ни затраченного на них времени, ни сил. Если такие действия не затрагивают людей напрямую, смертные склонны относиться к ним как к шуткам, ловким трюкам или (в случае показа по телевизору) искусным спецэффектам. Создается впечатление, что подавляющее большинство падших предпочитает продвигаться к цели мелкими шашками, тщательно маскируясь от всех окружающих.

Но работа в тайне вовсе не означает работы в одиночку. Ангелы были созданы Творцом для совместной гармоничной работы, каждый из них обладает своими особенностями, дополняющими друг друга. После изгнания из Рая смертные постепенно превратились в существ, признающих власть вышестоящих и понимающих пользу от сотрудничества. Таким образом, можно предположить, что слияние этих двух типов сосуществования привело к появлению современных падших, которые ценят коллективные усилия и признают эффективность соглашений. (На бытовом уровне падшим просто выгодно сотрудничать друг с другом, если принять во внимание их слабость и те усилия, что им пришлось приложить ради того, чтобы вырваться из Ада и закрепиться в теле, утратившем душу). Не важно, считает ли падший своего сообщника простофилей, рабом, слугой, соратником или просто союзником. Его успех зависит от действий союзника почти так же, как и от его собственных действий. Поэтому ему приходится хотя бы немного доверять тому, кто может помочь ему в достижении его целей – в какой бы глубокой тайне они не хранились, - в надежде получить в ответ хотя бы видимость верности. Иначе цепь подозрений, обмана, предательства уничтожит все его достижения, отбросив его назад и оставив ни с чем.

Но как, в таком случае, совмещать внутреннюю потребность в секретности с полностью противоположной ей потребностью работать в компании? Как завоевать доверие своих компаньонов, не раскрывшись слишком рано и не предоставив своим конкурентам преимущества? Как узнать, кому можно доверить свои тайны, а кто предаст вас ради достижения своих собственных, таких же тайных целей? Может ли один демон доверять другому демону теперь, в дни непрочных союзов и тайных заговоров, или же падшие обречены вновь и вновь переживать предательство, которое когда-то, на заре времен, они допустили по отношению к своему Создателю?

Сюжет (краткий пересказ)

В отличие от «Страданий детей», где персонажи ввязываются в расследование из любопытства, и истории «В огонь», где персонажи по приказу своих руководителей не спеша ищут заинтересовавших тех смертных, «Поцелуй Иуды» - заключительная история хроники «Не решится сделать шаг» - вовлекает персонажей в очень опасную ситуацию, в которой они должны думать и действовать очень быстро, чтобы спасти свои жизни. Одновременно им приходится распутывать

заговор Привязанного, более могущественного, чем тот, с приспешниками которого персонажи столкнулись в «Страданиях детей».

История начинается с того, что персонажам звонит их старая союзница, над которой нависла опасность более серьезная, чем она предполагала. Прибыв в указанное место, чтобы помочь ей, персонажи сами попадают под удар и вынуждены быстро убегать. Придя в себя, союзница рассказывает им кое-что о возникших у нее неприятностях, и начальство персонажей побуждает их разобраться с проблемой и по возможности устранить ее. Во время расследования персонажи встречаются с демоном, сделавшим хорошую карьеру в местных политических кругах. Он помогает им раскрыть тайну, на которую намекала их союзница, – заговор смертных с явным и неявным участием падших – и просит их помочь ему собрать доказательства, которые позволили бы пресечь этот заговор законными методами. С большим риском для себя они собирают требуемые доказательства, попутно обнаружив, что этот заговор так или иначе связан с другими событиями хроники. Посоветовавшись с начальством, персонажи, все глубже проникают в дебри интриг, и понимают, что всеми событиями, как огромным оркестром, руководит Привязанный к Земле. И чем ближе они подходят к разгадке, тем сильнее ощущают влияние Привязанного, куда более значимое, чем им казалось.

Мастерские персонажи

Не все описанные ниже персонажи играют важную роль в жизни Трех Округов (как в обществе людей, так и среди падших), но все они имеют немалое значение для истории «Поцелуй Иуды». Некоторые из них предназначены только для того, чтобы направлять в нужную сторону окончательно запутавшихся персонажей, не знающих, что им делать дальше и как продолжать расследование. Вы можете спокойно убрать их из игры, если считаете, что вашим игрокам такого рода помощь не нужна. Вы также можете заменить их другими мастерскими или своими собственными персонажами. В случае особо напряженной игры вы можете намекнуть игрокам, с кем из демонического сообщества Лос-Анджелеса связаны те или иные мастерские персонажи, тем самым повысив их значимость для игры. Описание взаимоотношений между мастерскими персонажами дано в последней главе этой книги, более подробную и полную информацию можно получить из книги «Демоны: Город Ангелов».

Манат (также известна как Сильвия Сара Вудс). Эта демонесса-Люциферианка – следственный репортер. Персонажи, вполне возможно, уже сотрудничали с ней в предыдущей истории. Она проводила свое собственное расследование, и в результате раскрытия одного заговора попала в очень опасную и неприятную ситуацию.

Бафомель (также известен как Трой Дэниельс). Этот падший ангел – обитающий в теле заместителя мэра Города Ангелов - работает вместе с Манат, пытаясь собрать как можно больше информации о благотворительной организации, которая может оказаться лишь прикрытием для Привязанного Маништуцу.

Йигал (также известна как Джойс Аллен). Оказавшись в теле жены местного политика, эта демонесса поспособствовала объединению благотворительных организаций Лос-Анджелеса, работающих с трудными подростками. Именно ее подозрения насчет одного из благотворителей заставили Манат и Бафомеля обратить внимание на создавшуюся ситуацию.

Саувитар (также известен как агент Маркус Кейес). Как и Манат, этот демон помогает Бафомелю в его расследовании. Он предлагал свои услуги и помощь баронессе Адского Двора, но получил отказ. Сейчас он всячески пытается доказать свою полезность, чтобы в следующий раз, когда он решится представиться ко двору, услышать более обнадеживающий ответ.

Аннета Демиленко. Эта смертная возглавляет частную благотворительную организацию, известную как Общество «Слепой самаритянин». К несчастью, одновременно она является прислужницей Привязанного, известного как Владыка Убийств, и всячески способствует достижению целей этого демона.

Падший Рыцарь Гуанли (также известен как Иеремия Азеведо). Этот демон является министром Львов при Адском Дворе. Он предлагает персонажам помощь в их поисках, но цена, которую он запросит, может оказаться слишком высокой.

Падший Рыцарь Равана (также известна как Мэри Бет Холден). Министр Львов неофициального Двора Крови Лос-Анджелеса. Она – возлюбленная своего коллеги при Адском дворе.

Аши и Дахаки (также известны как Даниэль и Даниэлла Монтегю, Брик и Брак). Эти двое демонов-любовников являются агентами Раваны – и опасными убийцами. Права она или нет, на их поддержку она всегда может рассчитывать.

Харафаэль (также известен как Мэрвин Брагг, Трип-9). Этот Убийца, подобно военачальнику, правит территорией, на которую распространяется влияние Маништуцу. Он управляет жестокими и легко поддающимися манипулированию членами уличных банд – среди которых давно стал легендой – как пешками на игровой доске.

Введение персонажей

В историю «Поцелуй Иуды» персонажей можно ввести способами, заимствованными из предыдущих двух глав (введение в истории «Страдания детей» и «В огонь»). Как и в первой истории, один или несколько из персонажей получают отчаянный звонок от своего знакомого, попавшего в затруднение, после чего все вместе отправляются спасать этого знакомого. Но, как и в части «В огонь», введение персонажей в игру потребует некоторой предварительной подготовки, связанной с событиями предыдущих историй хроники «Не решится сделать шаг», а также с иерархической структурой демонического сообщества, к которому принадлежат персонажи. В отличие от части «В огонь», здесь не потребуется описания нескольких вариантов введения, так как первый эпизод третьей истории будет одинаков для всех персонажей, к какому бы двору и фракции они ни принадлежали. Только непосредственная предыстория будет меняться в зависимости от особенностей вашей хроники.

Начальным событием этой истории становится звонок (или вызов) от недавно вернувшейся на Землю демонессы-Люциферианки по имени Манат (Сильвии Сары Вудс). Она позволила вечером в пятницу и, судя по всему, была сильно напугана. Она сказала, что сейчас не может вдаваться в подробности, так как за ней охотится безумный демон-Жаждущий, возглавляющий банду из смертных подонков. Эта банда идет по ее следу, как стая невероятно умных собак. Она попыталась спрятаться в заброшенном депо, которое после землетрясения превратилось в руины, но ее преследователям удалось окружить ее там, и теперь она боится высунуться наружу. Она умоляла персонажей собраться и прийти ей на помощь, потому что, если она умрет, вместе с ней погибнет и очень важная информация о двух обитающих в Лос-Анджелесе Привязанных. Она объяснила персонажам, как найти депо, и попросила связаться с ней через вызов, когда они прибудут на место. В конце она попросила их поторопиться и прервала связь, чтобы раньше времени не выдать своего местонахождения.

Манат звонит персонажам вне зависимости от того, на кого те работают и во скольких историях хроники участвовали. Возможно, вам потребуется объяснить, откуда Манат знает, как связаться с персонажами, и почему она доверяет им настолько, что обратилась к ним за помощью.

Если персонажи участвовали в событиях «В огне», объяснить поступок Манат будет очень просто. В той истории Манат встречалась персонажами как минимум один раз, а возможно – и два-три раза. Эти встречи способствовали установлению доверительных отношений между персонажами и демонессой, так как выяснилось, что их объединяет общая цель. В одном из эпизодов (леденящее кровь завершение предыдущей истории в горящей палате больницы Мартина Лютера Кинга младшего/ Медицинского Центра Чарльза Р. Дрю) Манат обратилась к персонажам за помощью в менее опасной ситуации, и тогда они все стали свидетелями события, показавшего, что во всем происходящем замешан Привязанный Маништуцу. Тогда же они поняли, что сумасшедший демон знает об их существовании и готов устранить их, если они решат вмешаться в его планы. Памятуя об этом, персонажи, прошедшие часть «В огонь», легко могут предположить, что опасность, в которой оказалась Манат, вызвана тем, что демонесса выяснила, в чем же именно замешан Владыка Убийств.

Но, если история «Поцелуй Иуды» разыгрывается отдельно ото всей хроники (или если игроки перешли к ней, пропустив часть «В огонь»), потребуется более убедительное обоснование того,

почему персонажи стали помогать не знакомому им демону. К тому же Рассказчику придется объяснить, откуда Манат узнала, как можно связаться с персонажами. Проще всего будет сказать, что кто-то из персонажей знал Манат во времена Войны Гнева, но в сумятице, вызванной вселением в тело смертного, забыл о ней. Только теперь, услышав ее голос (в телефонной трубке или через вызов), он начал вспоминать ее. Менее простым (но более честным) способом будет сказать, что Манат приходилось слышать о персонаже (по выбору), но тогда, во время Войны, она не имела возможности поговорить с ним.

Более разумным, на наш взгляд, будет следующий способ: Манат связывается с персонажами при посредстве одного из демонов, обладающих весом и влиянием в сообществе падших Лос-Анджелеса. Если вы решили остановиться на этом способе, выберите, кто именно станет посредником (зависит от того, к какому двору принадлежат персонажи). Как уже упоминалось во Введении к хронике, персонажи могут быть связаны с одной из трех организаций города. Скорее всего, они – сторонники Адского Двора (возглавляемого Баронессой Кишарой), загадочного Двора Крови (по руководством Леди Анат) или же независимые исследователи, работающие под присмотром Леди Ал-Лат. (Решение о введении персонажей, принадлежащих к другим организациям и объединениям, принимает Рассказчик совместно с игроками, так как от этого зависят причины, по которым персонажи встречаются и начинают работать вместе).

Если персонажи работают на Скрытных, с ними может связаться сама леди Ал-Лат. Сама она в безопасности, но согласилась передать персонажам отчаянную просьбу демонессы Манат, ее «наблюдателя» в группировке Люциферианан. Она говорит, что эта Манат, судя по всему, наткнулась на важную информацию, и кто-то вознамерился убить ее за это. Затем она просит персонажей помочь Люциферианке и спрятать ее в каком-нибудь безопасном месте, чтобы была возможность заполучить собранную той информацию. После этого персонажам приказано отчитаться перед Ал-Лат.

Если персонажи принадлежат к Адскому Двору, с ними может связаться Лорд Аглибол, Министр Зубров. Так как смертный носитель Аглибола числится членом Городского Совета, Манат знает его как по работе в местной прессе, так и благодаря сотрудничеству с Бафомелем (его смертный носитель служит заместителем мэра, и Манат недавно приходилось работать с ним). Оказавшись в опасности, Манат позвонила лорду Аглиболу – своему собрату-Люциферианину – и попросила его о помощи. Не желая ввязываться в этой дело, Аглибол попытался связаться с Падшим Рыцарем Гуанли (Министром Львов Адского Двора) и переложить на него ответственность за решение проблемы. Когда Гуанли ответил, что сейчас он слишком занят, Аглибол обратился к персонажам. Он сказал, что в ближайшем будущем Манат может стать подданной Адского Двора, поэтому он хотел бы, чтобы персонажи доставили ее в безопасное место, после чего отчитались перед ним.

Если персонажи принадлежат к бунтарскому Двору Крови, на связь с ними может выйти Спенту Манью, Министр Драконов. Он – один из самых известных и легкодоступных членов группировки Люциферианан в городе, поэтому в прошлом Манат вполне могла связываться с ним по делам фракции или в попытке найти нужную информацию. Он связывается с персонажами и передает им отчаянную просьбу о помощи, полученную от Манат. Он говорит, что сам он сейчас слишком занят с одним из своих слуг и не может помочь, поэтому и обратился к персонажам - первым падшим, мысль о которых пришла ему в голову в этой ситуации. Если персонажи сумеют выполнить его поручение – спасти Манат, доставить ее в убежище и узнать, что же стало ей известно, - он будет им крайне благодарен. Вообще-то, если информация и в самом деле окажется стоящей, персонажи могут заслужить благодарность и от остальных министров двора. Пока персонажи будут действовать, он постарается связаться с другими министерствами.

(Как вам уже наверняка известно, Спенту Манью служит Министром Драконов не только при Дворе Крови, но и при Адском Дворе Лос-Анджелеса. Вообще-то, до появления Баронессы Кишары он был тираном Адского Двора. Сейчас он ведет опасную двойную игру. С его помощью Рассказчик может ввести как персонажей, принадлежащих ко Двору Крови, так и персонажей, подчиняющихся Адскому Двору. При желании это можно сделать, следует только соответственно менять текст в сценах, относящихся к Адскому двору.)

Такой мотивации должно быть достаточно для введения в сюжет персонажей, принадлежащих к любой организации, участвовавших и не участвовавших в прошлых историях. Если же нет, Рассказчик может усилить Муку наиболее жестокосердых персонажей, приписав им непрошенные воспоминания о Войне Гнева. Возможно, персонажи вспомнят, как им пришлось покинуть поле битвы после позорного поражения, и вопли и стоны раненых, которых они были вынуждены покинуть на произвол судьбы, вновь зазвучат в их ушах. Может быть, они вспомнят яростные, отчаянные крики падших, вступивших в Бездну перед ними. Или же они вспомнят, как кричали их собратья, которых они, собираясь вернуться на Землю, оставляли в Аду. Если и такая тактика не сработает, с персонажами свяжется их непосредственное начальство и *прикажет* им спасти Манат, одновременно взывая к их долгу перед сообществом падших. Если же и в этом случае персонажи не зашевелятся, начать игру для мастера будет очень сложно.

Эпизод первый

Вне зависимости от того, как именно вам удалось ввести персонажей в игру, через несколько часов после захода солнца они встретились в оговоренном месте и направились к депо, в котором прячется Манат. Само депо представляет собой громадное сооружение из бетона и камня, и выглядит оно так, как будто его перестали использовать задолго до Дьявольской Ночи. Когда-то его окружал десятифутовый забор из толстых цепей, над которыми возвышалось еще два фута колючей проволоки, намотанной на жесткие стойки. Такой забор напрочь отбивал любое желание забраться внутрь. К задним воротам строения ведет железнодорожная линия (ржавые рельсы поверх прогнивших шпал), в самом депо она разветвляется, покрывая пол спутанной сетью из ржавого железа. Рельсы подведены и к нескольким ангарам на территории депо, откуда они расходятся к расположенным неподалеку складам.

Если до землетрясения это место уже было заброшенным, обветшалым и грязным, то теперь оно превратилось в руины. Забор большей частью рухнул, а те его секции, что еще стоят, наклонились в разные стороны, и теперь любой желающий может пройти на территорию депо. Большая часть складов развалилась, за исключением одного-двух, которые просто накренились. Эти развалины частично разобраны и расчищены, подобно костям громадного животного, которое испустило дух и теперь медленно разлагается, став пищей для бактерий. Рельсы на всей территории депо вырваны из земли, перекручены, местами торчат вверх и в стороны, подобно непокорным прядкам волос. Земля под ними растрескалась и вздулась, являя собой сюрреалистический символ природы, восставшей против необузданного индустриализма.

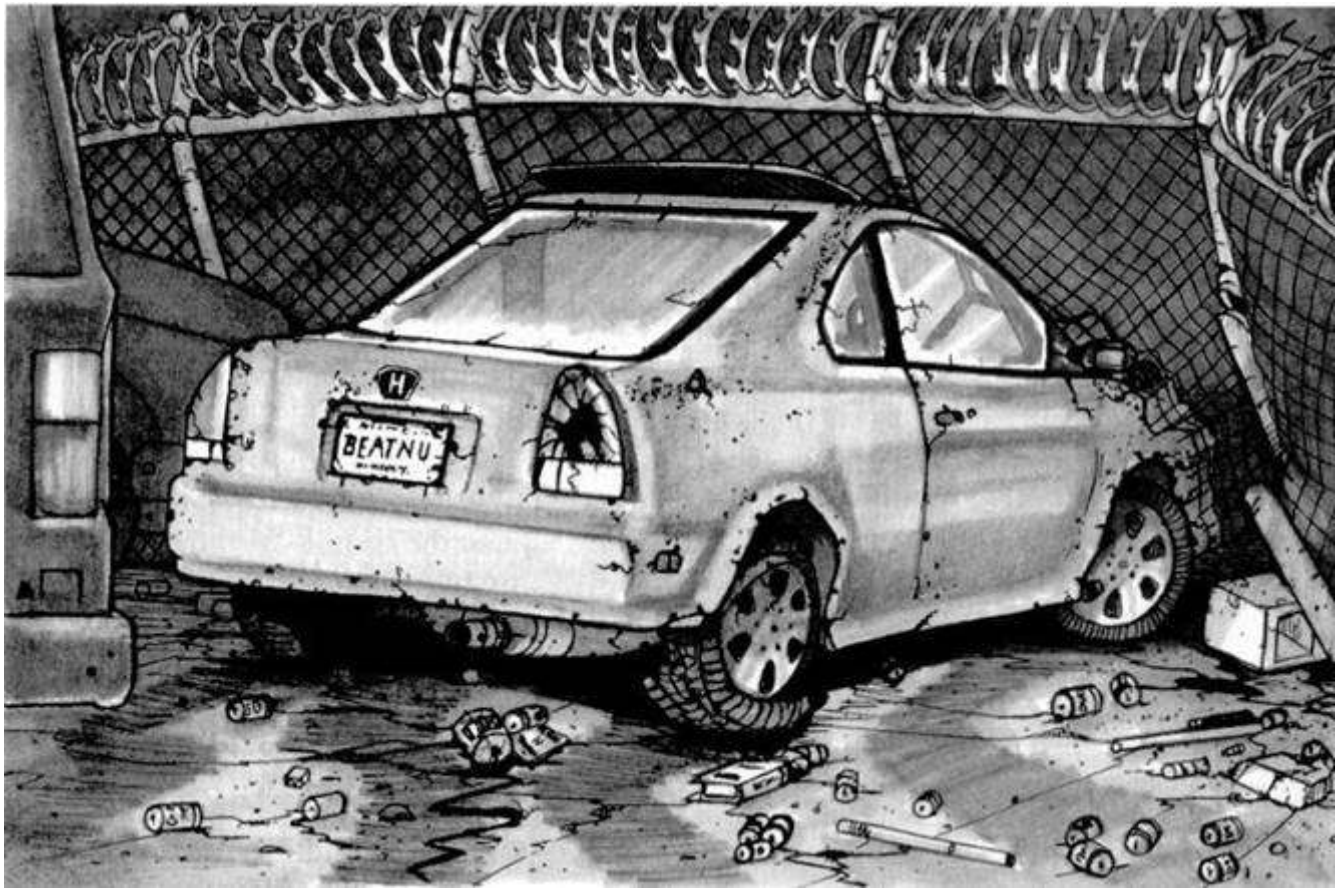
Но, несмотря на темноту, заброшенность и зловещую мрачность этого места, здесь можно найти некоторые признаки жизни. Один из них – это четыре автомобиля, кое-как припаркованных у груды металла, раньше бывшей передними воротами депо. Стоянка депо представляет собой кучу растрескавшегося и разбитого асфальтового покрытия, и осколки пластика и шин со стальным ободком показывают, как опасно ездить по ней на большой скорости. На одном из автомобилей персонажи замечают спустившую камеру, соскочившую с обода, а также разбитые задние фонари и указатели поворота. Этот автомобиль – голубая «Хонда», выпущенная 10 лет назад, и, если персонажи участвовали в событиях «В огонь», они должны помнить, что уже видели эту машину у больницы, когда встречались с Манат в конце истории. Следы, ведущие к автомобилю, показывают, что камера повредилась при попытке перебраться через огромную выбоину в асфальте. Затем машина, потерявшая управление, въехала в покосившуюся секцию забора с колючей проволокой, где и осталась стоять.

Остальные три автомобиля, стоящие вокруг, до проволоки благоразумно не доехали, но надежно окружили «Хонду». Два из них – автомобили повышенной проходимости, покрытые слоем грязи, третий – темно-синий «седан» с четырьмя дверцами. Все окна этих автомобилей затонированы, но дверцы остались незапертыми. Внутри никого нет, но двигатели еще теплые, что указывает на то, что, кто бы ни приехал на этих машинах, приехал он недавно. Этот вывод заставляет обратить внимание на еще один признак жизни в депо: до персонажей доносятся слабые звуки шагов. Несколько человек бродит по депо.

Если в этот момент персонажи решат связаться с Манат через вызов, она примет вызов не сразу и будет крайне немногословной. Шепотом она сообщает персонажам, что, когда она в последний раз

воспользовалась вызовом, чтобы попросить о помощи, ее обнаружили: демон, руководящий ее преследователями, вычислил ее местонахождение по энергии вызова так же легко, как если бы она проводила полноценное обращение. Она получила еще несколько ранений, но все же ей удалось спрятаться в другом месте. Она говорит персонажам, что сейчас она скрывается под рухнувшим откуда-то листом железа в углублении в земле недалеко от развалин, которые некогда были крайним западным складом. Она умоляет персонажей поторопиться и вытащить ее отсюда, но предупреждает, чтобы они были бдительны и не попадались никому на глаза. Так как они обратились к ней через вызов, ее преследователи уже наверняка знают об их появлении (а возможно, определили место, где они находятся). Манат говорит, что ее противник-демон привел с собой не менее пяти уличных головорезов, вооруженных мелкокалиберными пистолетами. Возможно, их больше пяти, но остальных она просто не видела.

После этого персонажам предстоит решить, будут они атаковать или защищаться. Если персонажи решили напасть первыми, то в то время, когда они пробираются между остовами вагонов и прогнившими полками, игроки бросают кубики на Восприятие + Расследование (сложность 7). Манат в депо ищут девять членов уличной банды «Восемь Троек», разделившиеся на две группы (они разбились на пары, к одной из которых присоединился девятый человек. Эту группу возглавляет демон)). Успешный бросок позволяет персонажам незаметно подобраться к одной из этих пар. Если бросок оказался неудачным, персонажи будут просто бродить по двору, ни с кем не встречаясь, а в случае провала они *внезапно* натыкаются на одну из групп преследователей. Если бросок на Восприятие + Расследование был удачным, и игроки хотят привнести в свои действия



элемент неожиданности, Они выполняют бросок на Ловкость + Маскировка. Если этот бросок оказывается неудачным, элемент неожиданности пропадает, и инициатива персонажей становится обычной. Если бросок проваливается, персонажей замечают еще до того, как к ним перешел ход, и они попадают в импровизированную засаду.

Если же персонажи решили действовать хитростью, игроки выполняют бросок на Ловкость + Маскировка, сложность которого увеличивается до 7. (С учетом того, что находящийся среди их противников падший засек вызов и смог примерно установить их местонахождение, соответствующим образом распределив своих подчиненных. Он предполагает, что персонажи будут прятаться и передвигаться тайком, а не перейдут к открытому нападению).Если бросок оказался

удачным, игроки повторяют бросок каждые несколько минут, пока их персонажи не доберутся до развалин западного склада. Если бросок оказывается неудачным, персонажи сталкиваются с одной из пар противников, прочесывающих территорию. Если бросок провален, персонажи попадают в засаду, устроенную четырьмя противниками.

Первой реакцией противников на появление персонажей будут слова «Харафаэль, тут кто-то есть», после чего они наведут на персонажей пистолеты (при условии, конечно, что персонажи не напали первыми, до того, как их заметили). На следующий ход они получат от своего господина приказ избавиться от всех свидетелей и откроют огонь. Если персонажи переживут эту атаку, звук выстрелов привлечет к месту схватки остальных прислужников демона. Если персонажам удастся справиться и с ними тоже, последний уцелевший бандит обратится за помощью к Харафаэлю, своему хозяину. Узнав, что на его приспешников напало несколько падших, сила и намерения которых неизвестны, Харафаэль с тремя остававшимися при нем бандитами скроется с места происшествия (при этом он не откажется от своей цели, как покажет Эпизод второй).

Пистолеты, которыми были вооружены «Тройки», - это некачественные поделки калибра .25, наносящие один уровень летальных повреждений. У каждого из бандитов был пистолет. Были у них и ножи, на тот случай, если пистолеты окажутся неэффективными. Брони, достойной упоминания, у них не было, и никто не позаботился защитить их от эффектов Проявления. Их характеристики Рассказчик выбирает с учетом боевых способностей персонажей, основываясь на примере из основной книги правил или согласно дополнительному правилу по крупным сражениям. В случае удачи персонажам удастся избежать встречи с этими головорезами и спасти израненную Манат или же разобраться с бандитами по одиночке. В худшем случае им придется сражаться со всеми шестью бандитами, прочесывающими депо. В любом случае, в этом эпизоде персонажи не встретятся с демоном Харафаэлем.

После того, как персонажи добрались до крайнего западного склада (проскользнув мимо приспешников Харафаэля или же пробившись с боем), им надо определить местонахождение Манат. Если персонажи все еще стараются перемещаться тайком, сложность их бросков на Ловкость + Маскировку уменьшается на единицу. Чтобы найти, где именно спряталась Манат, игроки выполняют бросок на Восприятие + Расследование (сложность равна 8). Найдя нужное место, они должны оттащить в сторону лист железа, прикрывающий выемку, в которой спряталась Манат, и помочь демонессе подняться на ноги. Она кажется слега помешавшейся от страха и боли, так как дважды была ранена пулями калибра .25 в спину. Пули прошли насквозь, причинив не так уж много вреда (всего пули нанесли два уровня летальных повреждений).

Она может идти, но как минимум одному персонажу приходится поддерживать ее, чтобы она могла удержать равновесие. Если персонажи все еще перемещаются скрытно, сложность бросков на Маскировку возрастает до 9. (Один или два персонажа могут отвлечь на себя возможных преследователей, пока остальные помогают Манат). Им нужно доставить Манат к своему автомобилю (если к депо персонажи приехали на машине) или к автомобилю одного из бандитов, а затем убраться отсюда в какое-нибудь безопасное место, где демонесса могла бы вылечиться и оправиться от шока. В процессе побега (какими бы обстоятельствами он не сопровождался) Манат более-менее приходит в себя и предлагает в качестве такого места старую дешевую гостиницу, где комнаты сдаются с почасовой оплатой. Это заведение, известное как мотель «Дельфин», находится неподалеку от депо.

Эпизод второй

Мотель «Дельфин», расположенный на окраине промышленного района, из которого только что выбрались персонажи и Манат, - это жалкий клоповник, непонятно каким образом еще держащийся на плаву. Вывеска на входной двери гордо сообщает, что о них есть «СВ ДНЫЕ МЕСТА», а написанное ниже от руки объявление – что восстановлена подача воды и электричества. Здесь останавливаются люди, которым плевать на шум, грязь и обломки стройматериалов, оставшиеся после попыток хоть как-то отремонтировать пострадавшее от землетрясения здания. Это место предназначено для коммивояжеров, сутенеров и уличных проституток, снимающих комнаты на несколько часов, для бродяг, которые рады хоть какой-то крыше над головой, и для торговцев наркотиками, которым нужно место для встречи с покупателями. Комнаты здесь дешевые, а

персонал не страдает излишним любопытством. Вообще-то, толстый обрюзгший клерк за стойкой только хмыкнул и протянул руку за ключом, стоило персонажам задать вопрос о номере.

На территории мотеля находится административное здание, засыпанная гравием стоянка и несколько отдельно расположенных домиков. В каждом таком домике можно найти скрипучую кровать, темную, заросшую плесенью ванную комнату и телевизор, прикрученный к стенке. Владельцы мотеля убирают в комнатах ежедневно – так предписано законом, - но толку от этого немного. Годы соседства с чадящими фабриками наложили свой отпечаток на все, поэтому, как бы часто не убирали в помещениях, в них все равно сохраняется слабый запах горелого жира и перекаленного растительного масла. Недавнее землетрясение добавило к обычным «украшениям» номеров такие детали, как ободранные обои, пятна сырости и покоробившаяся штукатурка на стенах, трещины в потолке и перекосившийся пол.

На стоянке сейчас только три автомобиля: старый грязный «Лексус» перед служебным входом, «Дайхацу»[28] перед домиком № 3 и та машина, на которой сюда приехали персонажи. Номер, ключи от которого получили персонажи (домик № 6), находится приблизительно в центре комплекса, поэтому они могут поставить автомобиль так, чтобы его не было видно с улицы.

После того, как персонажи отперли замок и ввалились в номер, Манат дрожащими руками заперла дверь, включила свет и начала искать у себя в карманах помятую пачку сигарет. В свете засиженной мухами лампы персонажи увидели, насколько она на самом деле измучена, напугана и вымотана. Ее левый бок залит кровью из ран в спине, джинсы и куртка пропитались кровью и грязью. Она осторожно опустилась на кровать и закурила запачканную кровью сигарету. Если игроки бросят кубики на Восприятие + Осведомленность (сложность 8), персонажи почувствуют легкий всплеск сверхъестественной энергии: Манат пытается залечить ранения (особо благородные персонажи могут предложить Манат свою помощь в лечении).

Хотя после лечения Манат и выглядит бледной и изможденной, но опасность упасть в обморок ей больше не грозит. Она глубоко затягивается сигаретой и облегченно вздыхает. «Спасибо за помощь, ребята», - говорит она. – «Действительно, спасибо. Я не хотела рисковать и лечиться, пока пряталась там. Боялась, что этот ублюдок выследит меня. Впрочем, он бы и так справился, как мне кажется. Похоже, на этот раз я действительно вляпалась».

Самым ожидаемым вопросом после такого вступления будет «Во что же ты вляпалась?». Полнота ответа на него зависит от степени и времени знакомства персонажей с Манат. Если раньше они не встречались и не посещали совместно больницу (в том случае, если персонажи не участвовали в истории «В огонь»), она колеблется. Судя по ее виду, она спорит сама с собой. В конце концов она вздыхает и говорит, что должна довериться *хоть кому-то*, а если бы персонажи были ее врагами, едва ли они стали бы рисковать собой и спасать ее. Затем она рассказывает им обо всем, что послужило причиной ее побега и дальнейшей схватки в депо.

Выздоровление и воспоминания

Манат говорит, что в Город Ангелов она прибыла, чтобы побольше разузнать о событиях Дьявольской ночи. Она – последовательная Люциферианка, и мысль, что ее главнокомандующий мог оказаться в этом городе, воодушевила ее. Но вскоре после прибытия в город она узнала о ситуации в интернате Маршалла для трудных подростков, где рабы-сектанты одного из обитающих в Лос-Анджелесе Привязанных всячески ослабляли волю своих подопечных, а затем вызывали из Ямы демонов, которые должны были вселиться в тела этих подростков и служить своему хозяину. К тому времени, когда Манат узнала об этом, обитающие в городе демоны уже разобрались с проблемой, уничтожив всех сектантов, до которых смогли дотянуться, и вынудив власти временно закрыть интернат. Городской Совет провел внеочередное совещание (в основном ради успокоения общественности), чтобы убедиться, что переселенные из интерната подростки содержатся в нормальных условиях.

Но затем, когда она ждала, что же будет дальше, продолжает Манат, на территории интерната появились любопытные охотники на демонов. Они очистили это место от всей скверны, что там

[28] Daihatsu Motor Co. Ltd., японская компания по выпуску легких грузовиков, главным образом фургонов и пикапов. Штаб-квартира находится в Осаке. Основана в 1907 году.

оставили ритуалы сектантов, а затем «закрыли» его, лишив демонов возможности приближаться к одному из строений во дворе школы. Пока эта новость обсуждалась среди падших города, несколько демонов попытались выследить смертных и выяснить, что они знают (и что могут сделать) о падших. Эти поиски оказались полностью безрезультатными – смертные исчезли. Так считалось до тех пор, пока Манат сама не выследила одного из охотников, в конце концов обнаружив его в больнице Мартина Лютера Кинга младшего/ Медицинского Центра Чарльза Р. Дрю, куда он попал после ужасной автокатастрофы, в которой погибли оба его напарника. Манат пробралась в больницу, чтобы поговорить с охотником, и, уже умирая, он сказал ей, что его и его товарищей похитили приспешники одного из демонов, чьего имени она назвать не решается, хотя охотник был настолько беспечен, что произнес его. (Этот демон, по словам Манат, - *другой* Привязанный, действующий в Лос-Анджелесе, - опасный Пожиратель, известный как Владыка Убийц). Агенты этого Привязанного пытали и допрашивали охотников, пытаясь вызнать, что же те обнаружили на территории интерната и как это можно использовать во благо их хозяина. Поняв, что допросы ничего не дадут, агенты сдались и попытались уничтожить охотников, подстроив автокатастрофу (не очень удачно).

Рассказывая свою историю, несчастный обреченный смертный случайно призвал того самого Привязанного, что был повинен в его страданиях, и это определило его судьбу. Когда Манат уже собиралась уходить, Владыка Убийств завладел телом смертного и заговорил с ней. Он велел ей держаться подальше от него и его планов, если, конечно, она не хочет вернуться к мучениям Бездны. Он предупредил ее, что его агенты есть повсюду и, если она будет упорствовать, им станет об этом известно. Тело смертного, не способно выдержать всю мощь Привязанного, в этот момент отказало, но Манат могла бы поклясться, что, когда она убегала из больницы, то чувствовала на себе безумный взгляд и слышала сумасшедший злобный смех, доносившийся, казалось, из всех теней. Демонесса решилась пренебречь предупреждением, полученным от Привязанного, что и стало причиной всех ее нынешних неприятностей.

Если Манат и персонажи уже встречались в предыдущей истории (в особенности если *до этого* персонажи участвовали в событиях «Страданий детей»), все эти воспоминания станут почти ненужными. Рассказчик сам решает, что из них следует оставить – во многом это зависит от того, сколько времени прошло после окончания предыдущих историй, так как игроки могли забыть некоторые детали. Чтобы выяснить, что именно надо им напомнить, можно поступить следующим образом:

Манат, выдыхая клуб дыма, говорит: «Ну что ж, назвался груздем – полезай в кузов. Ребята, вы помните, что за неприятности свалились на нас, когда мы расследовали ситуацию вокруг интерната Маршалла? Помните, что произошло, когда мы пришли в больницу поговорить с этим бедолагой, Стэнли МакИнтайером? Помните, как Владыка Убийств велел нам не совать свой нос в его дела? Ну вот… я его не послушалась. Поэтому я и нахожусь здесь, а вы все - стоите рядом и слушаете меня».

(Если вы чувствуете, что столь долгие воспоминания начинают надоедать игрокам, или если вы хотите слегка повысить напряженность действия, сразу переходите к подразделу «Незваный гость». Позже, когда вы перейдете к эпизодам третьему и четвертому, эта информация вам понадобится, но не стоит ради этого сейчас затормаживать ход игры. В противном случае отыграйте приведенную ниже сценку, затем переходите к части «Незваный гость»).

Начиная с этого момента, рассказ Манат будет одинаков для всех вариантов предыстории. Она говорит, что некоторое время действительно держалась в стороне от замыслов Владыки Убийств и даже не вспоминала об интернате Маршалла. Вернуться к этому делу ее заставил звонок от старого приятеля (и собрата-Люциферианина), который сейчас носит имя Трой Дэниельс. Это тот самый Трой Дэниельс, который сейчас занимает пост заместителя мэра Лос-Анджелеса. Судя по всему, недавно он общался с еще одним демоном, известным под именем Джойс Аллен. Миссис Аллен – жена одного из наиболее заметных местных политиков, она всегда активно поддерживала (политически и материально) благотворительные проекты, призванные помочь детям города. Она помогала в реализации программы по работе с трудными подростками и активно участвовала в этой программе с тех пор, как ее муж начал все больше внимания уделять национальной политике в ущерб местной.

После событий в интернате Маршалла миссис Аллен расходовала большую часть ресурсов своего фонда на оказание помощи его обитателям, оказавшимся в такой сложной ситуации (сейчас они с полным правом могли числиться в группе риска). Как и Городской совет, миссис Аллен способствовала объединению местных благотворительных организаций, направленных на оказание помощи этим детям, при этом она полностью полагалась на некую Аннету Демиленко, основательницу и главу общества «Слепой самаритянин». Поначалу казалось, что эту организацию не в чем упрекнуть, но чем дольше миссис Аллен работала с госпожой Демиленко, тем больше у нее появлялось подозрений. Было что-то странное в манере Демиленко разговаривать со своими подчиненными и убеждать их выполнять свои поручения, и очень скоро миссис Аллен поняла, в чем дело. Подчиненные Демиленко испытывали на себе какое-то странное, зловещее влияние, которое Джойс, со всей ее чувствительностью к сверхъестественным энергиям, едва могла ощутить. Чем больше времени Аллен проводила в компании этой женщины, тем явственней она ощущала за ее словами силу. Хотя сама Демиленко не была падшей, она, по всей видимости, была прислужницей одного из демонов и получила от хозяина часть его силы, нужной ей для работы. Более того, эта сила «звучала» так, будто исходила от вечно голодного, древнего источника, затронутого безумием и одержимого ревностью. Она напоминала о Привязанных, и Аллен запаниковала.

Первое, что она сделала, - это связалась с заместителем мэра Дэниельсом, который был первым из падших, встреченных ею в этом городе. Она рассказала ему, какой опасности, сама того не желая, она может подвергнуть детей из интерната Маршалла, и он обещал помочь. Затем он связался с Манат, которая согласилась провести расследование и выяснить, что же представляет собой Аннета Демиленко. Она не стала рассказывать Дэниельсу и Аллен о своих подозрениях из опасения, что сказанное вслух рано или поздно окажется правдой, но с готовность пообещала помочь и приступила к работе. (А подозревала она, что Владыка Убийств является хозяином Аннеты Демиленко и что он собирается использовать в своих целях учащихся интерната Маршалла, довершив то, что начал его менее удачливый соперник).

Частично ее подозрения подтвердились во время встречи с Дэниельсом и Аллен. Первое, что она сделала, приступив к расследованию, - это направилась в главный офис общества «Слепой самаритянин» и попыталась встретиться с Аннетой Демиленко – якобы для того, чтобы взять у той интервью для своих читателей. Но в коридоре офиса Манат остановил молодой чернокожий по имени Мэрвин Брагг, заявив, что он является полномочным представителем госпожи Демиленко. Он выставил Манат за дверь, ничуть не испугавшись ее обещаний вернуться и провести более тщательное расследование, результатом которого может стать обнародование нелестных для фонда фактов. На тот момент Манат даже не предполагала, что этот молодой человек – вожак банды «Восемь Троек» по прозвищу Трип-9 и одновременно – падший ангел Харафаэль. (Его имя она предпочла написать на листке бумаги, чтобы случайно не привлечь его внимания).

Все это она поняла позже, когда Трип-9 и его бандиты на трех автомобилях подстерегли ее у ее загородного дома сегодняшним вечером и попытались заставить замолчать раз и навсегда. Им удалось застать ее врасплох, но все же ей удалось ускользнуть и добраться до своего автомобиля прежде, чем бандиты успели причинить ей серьезный вред. В панике она свернула в депо, откуда и попыталась вызвать помощь (тем способом, который был указан Рассказчиком в начале истории). Трип-9 и его головорезы выследили ее и ранили, но, по счастью, персонажи прибыли вовремя, чтобы спасти ее и доставить сюда, где она наконец может отдохнуть и прийти в себя. Затем она собирается добраться до Дэниельса и Аллен и вместе с ними решить, что же ей делать дальше. Она не знает, сможет ли сделать это в одиночку (и не уверена, что, добравшись до них, окажется в безопасности), так как прихвостни Владыки Убийств наверняка до сих пор разыскивают ее. Поэтому она просит персонажей помочь ей.

Незваный гость

Пока персонажи были заняты воспоминаниями и зализыванием ран, демон по имени Харафаэль не сидел сложа руки. Он и трое его ребят из банды «Восемь Троек» как раз сейчас направляются к месту, где укрылись наши герои. Не важно, удалось ли персонажам в прошлом эпизоде пробраться к убежищу Манат так, чтобы головорезы Трипа их не заметили, или же им пришлось прокладывать себе путь с боем, - Харафаэль успел оттуда убраться. Если персонажам удалось – благодаря своим экстраординарным способностям и умениям - незаметно пройти по двору депо, не попавшись

никому на глаза, Трип-9 взял с собой трех своих бандитов, а остальных отправил домой, чтобы их отсутствие в привычных местах не вызвало ни у кого подозрений. Если же персонажи сражались с бандитами и победили их (или запугали, или справились с ними каким-нибудь другим способом), Харафаэль узнает об этом из сообщения одного из своих помощников и покидает депо, прихватив с собой троих подчиненных. Затем он направляется к месту, которое выглядит как ближайшее и довольно удобное убежище (т. е. к мотелю «Дельфин»), собираясь дождаться там прибытия персонажей. Это было рискованно, но, выбирая между возможностью добиться своего и возвращением к хозяину с признанием, что жертве удалось уйти (или что он запаниковал и бежал, когда прибыло неожиданное подкрепление), он выбрал риск. Но, так как мотель «Дельфин» не дает рекламы с указанием своего адреса (не говоря уже о том, что Трип видел его лишь мельком, преследуя Манат), Харафаэль заблудился. Следовательно, ему и его группе понадобилось немало времени для того, чтобы найти мотель, убедиться, что жертвы на месте, связаться с хозяином и запросить его инструкций. За это время персонажи успели обменяться информацией, приведенной в первой части этого эпизода.

Но теперь пришло время действовать. Харафаэль знает, в каком номере остановились персонажи (благодаря небольшой взятке портье и быстрой разведке, проведенной одним из бандитов), и он не собирается снова дать им сбежать. Он хочет вломиться к ним в номер на своем автомобиле, пробив стену, затем выйти из машины и убить их всех. По счастью, Харафаэль – не лучший тактик в быстро увеличивающейся армии своего господина, поэтому у персонажей есть неплохой шанс избежать неожиданностей.

Прежде всего, существует возможность, что кто-то из персонажей заметит одного из бандитов, подбирающегося к номеру от стоянки (хотя, выглянув в «глазок» на двери, персонажи никого не увидят). Бросок на Ловкость + Маскировку (сложность 5) для бандита сравнивается с броском на Восприятие + Бдительность (сложность 7) для одного из находящихся в комнате падших, который якобы прислушивается к происходящему снаружи (за исключением Манат, так как она в это время говорит). По желанию мастер может выполнить бросок на Восприятие втайне от игроков, чтобы не насторожить их. Если бросок персонажей оказывается удачным, они слышат крадущиеся шаги под передним окном домика. Если они выглянут в окно, то обнаружат одного из бандитов из «Восьми Троек», затаившегося там и теперь с удивлением взирающего на персонажей. Затем он приходит в себя и кричит: «Харафаэль! Они здесь!»

По этому сигналу у автомобиля, стоящего недалеко от домика, загораются лобовые фары, и Харафаэль, сидящий в машине вместе с двумя своими бандитами, направляет ее прямо в стену дома. Головорез, застигнутый под окном, будет чересчур ошеломлен, чтобы вовремя убраться с дороги. Игроки могут выполнить бросок на Ловкость + Уворот, чтобы проверить, удалось ли их персонажам спастись из-под колес летящего на них автомобиля.

Если бросок на Восприятие + Бдительность у всех игроков окажется неудачным и их персонажи не заметят бандита, затаившегося под окном, жизнь этого бандита не закончится под колесами автомобиля его хозяина, зато жизнь персонажей несколько усложнится. Никем не обнаруженный головорез вернется к автомобилю, где сидят его товарищи, и сообщит, что все персонажи сейчас в номере. Харафаэль ударит по педали газа и направит автомобиль на стену дома, разбрызгивая из-под колес гравий. Чтобы услышать приближающуюся машину, персонажам не понадобится бросок на Восприятие + Бдительность, но к тому времени, как они выглянут в окно, чтобы посмотреть, что там такое, и оценят опасность, сложность броска на Ловкость + Уворот возрастет до 8. Если, с другой стороны, один из игроков провалит изначальный бросок на Восприятие + Бдительность, у него не будет возможности выполнить бросок на Ловкость + Уворот и тем самым избежать травм. Его персонаж будет сидеть, растерянно наблюдая за стремительно развивающейся ситуацией, пока кто-то более быстрый и собранный не поможет ему убраться с дороги автомобиля (в этом случае вместо броска на Ловкость + Уворот выполняется бросок на Ловкость + Атлетизм со сложностью 7).

Вне зависимости от того, что происходит внутри домика, автомобиль Харафаэля врезается в стену, выбивает переднюю дверь, разбрасывая вокруг себя обломки кирпичей и штукатурки. Можно сказать, что персонажам повезло: недавнее землетрясение ослабило кладку, и вместо того, чтобы рухнуть на них или обрушить им на головы крышу, стена просто разваливается на части. В комнату влетают кирпичи, обломки дерева, куски штукатурки, осколки стекла – и это если не считать

половины салона и передних колес автомобиля Харафаэля. Те из персонажей, что были застигнуты врасплох (бросок на Ловкость + Уворот оказался неудачным), попадают под град обломков и вынуждены поглощать поверхностные повреждения (три уровня). Те из персонажей, чьи игроки провалили бросок на Ловкость + Уворот, были задеты бампером автомобиля и должны поглотить пять уровней поверхностных повреждений.

После этого внезапного вторжения у персонажей будет один ход на то, чтобы собраться с силами и подготовиться к бою. Столько же времени требуется Харафаэлю, чтобы высадить лобовое стекло автомобиля и выбраться через него наружу. После этого он и его бандиты (два или все три) соскакивают с капота автомобиля и направляются к персонажам, намереваясь прикончить их и добраться до Манат. Из-за столкновения со стеной Харафаэль и его бандиты получают по два уровня поверхностных повреждений. (Разумеется, если он сбил одного из своих прихвостней, тот бандит будет мертв. Если бандиты вводятся как фоновые персонажи, у них будет только один уровень здоровья).

Харафаэль спрыгивает с капота автомобиля. По лицу его струится кровь, в каждой руке он держит по пистолету Glock 17 калибра 9 мм. Он плохо стреляет, и он не одинаково владеет обеими руками, но сейчас помещение лежит в руинах, и Трип все еще может воспользоваться элементом неожиданности. Его бандиты представляют собой меньшую опасность. Только у одного из них все еще есть пистолет, другие вооружены только ножами да собственными кулаками. Они уже потрясены тем, что происходит с ними (в особенности если Харафаэль переехал одного их них), поэтому они лишатся остатков мужества и сбегут при первом же проявлении Апокалиптической формы у кого-нибудь из персонажей или при выполнении обращения. Заметно, что Харафаэль тоже не в себе. За каждый ход он стреляет три раза, один раз автоматически промахивается, при этом не делает никаких попыток уклониться от атак персонажей. Стиснув зубы, он просит своего хозяина Маништуцу помочь ему.

Но помощи не будет, поэтому эту битву персонажи, скорее всего, выиграют (если только удача окончательно не отвернется от них). Хотя персонажи могут довольно серьезно пострадать, Харафаэль и его малочисленные головорезы не обладают достаточными умениями, чтобы стать ощутимой угрозой, в особенности после неудачного начала операции. Поэтому в том случае, если

один или два бандита сбегут, Харафаэль и оставшийся с ним помощник будут убиты или доведены до бессознательного состояния. К тому же стоит учесть, что хозяева и обитатели этого почтенного заведения едва ли не заметят столкновения, поэтому можно предположить, что полиция уже на подходе.

У персонажей может возникнуть желание допросить выживших. К сожалению, смертным мало известно о хозяине Харафаэля и тех причинах, что побудили его охотиться на демонов. Они говорят, что у Харафаэля были какие-то свои причины невзлюбить «эту дамочку-репортера», и им этого было достаточно. Сам Харафаэль говорить не станет. Он будет сражаться до смерти и наконец исчезнет, увлекаемый Бездной, продолжая умолять своего господина Маништуцу о помощи, которая так и не пришла.

На телах (или трупах) нападавших персонажи не найдут почти ничего интересного. Ни у одного из них нет при себе документов, мобильных телефонов и тому подобных мелочей, позволяющих установить личность владельца. Все, что удастся найти, - это деньги (250 долларов на всех), небольшой запас наркотиков и грязные банданы, окрашенные в цвета банды. Серийные номера на пистолетах были сточены, на автомобиле нет регистрационного номера.

Оставаться на месте происшествия – не лучшая идея, на что и указывает персонажам Манат (если они сами об этом не догадались). Им надо брать ноги в руки и убираться отсюда как можно быстрее. Первой сориентировавшись в наступившей неразберихе, Манат предлагает всем отправиться на городскую квартиру Троя Дэниельса. Она собирается вызвать заместителя мэра и сказать ему, что они скоро будут. По счастью, Владыка Убийств не догадался послать своих наблюдателей к квартире Дэниельса. Когда Манат наносила визит в фонд «Слепой самаритянин», она ни словом не упомянула о том, кто направил ее сюда, и тем самым отвлекла внимание Харафаэля. Так что Владыка Убийств не предполагает, что она направится к Дэниельсу. Но, даже если Привязанный и выяснит каким-либо образом, куда они направляются, у его подчиненных хватит ума не устраивать побоище в центре города и не привлекать к себе внимания смертных. В конце концов, Дэниельс – заместитель мэра.

Затем персонажи усаживаются в свою машину (или в машину бандитов, так как им все равно придется бросить автомобиль, на котором они отъедут от мотеля, чтобы не привлекать к себе излишнего внимания полиции) и направляются к временному убежищу в черте города.

Эпизод третий

Во время поездки к Трою Дэниельсу Манат, расположившись на заднем сиденье автомобиля, вызывает демона Бафомеля, который обитает в теле заместителя мэра. Она говорит ему, что, как они и договорились, она побывала в офисе фонда «Слепой самаритянин», после чего ей пришлось «столкнуться с некоторыми трудностями», из-за чего она и попала в неприятную ситуацию. После непродолжительной паузы она говорит, что не может рассказать все прямо сейчас, но она и (называется количество персонажей) ее спасителей как раз направляются к Дэниельсу, так что ему надо только подождать. Манат просит Дэниельса подготовить для них комнату, где они могли бы провести ночь, затем, после еще одной паузы, благодарит его. После этого она говорит персонажам, как доехать туда, куда они направляются, а также просит их не выполнять никаких обращений до тех пор, пока они не окажутся в городе, - на тот случай, если поблизости находятся демоны-прислужники Владыки Убийств (чем меньше следов использования сверхъестественной энергии будет тянуться за автомобилем, тем лучше).

В этом месте игроки могут перейти к отыгрышу разговора между персонажами, которые обсуждают, например, возможное развитие текущей ситуации или же размышляют над тем, как текущие события могут повлиять на их статус в обществе демонов. Манат может продолжить свой рассказ о предыдущих событиях (если раньше, во втором эпизоде, вы решили пропустить долгие воспоминания и сразу перешли к действиям). Лучше всего будет совместить оба этих занятия, учитывая при этом навыки членов вашей группы и их отношение к игре.

Квартира Бафомеля

До дома Троя Дэниельса (также известного как демон Бафомель) персонажи добираются глубокой ночью. Небольшой двухэтажный дом с тремя спальнями расположен в довольно богатом пригороде Лос-Анджелеса. Персонажи могут подъехать сюда на такси или прийти пешком, так как свою

машину им, скорее всего, пришлось бросить. Манат подводит их к боковой двери, где их встречает сам демон Бафомель. Бафомель (а точнее, Трой Дэниельс) – это белый молодой американец ирландского происхождения, с безупречным цветом лица и аккуратно подстриженными каштановыми волосами. Его прическа растрепалась (когда Манат вызвала его, он уже спал), но он одет в синие джинсы и темно-красную рубашку. Отпирая дверь, он то и дело протирает глаза, а затем приветствует персонажей отчаянным зевком. После этого он (может быть, слегка неискреннее) говорит, что он рад видеть Манат в целости и сохранности и что он беспокоился о ней, не получая от нее никаких известий в течение довольно долгого времени. Он также благодарит персонажей за то, что они вовремя пришли Манат на помощь, после чего приглашает всех в гостиную.

Гостиная (которая занимает большую часть дома) явно обставлялась холостяком, не имеющим никакого художественного вкуса. Ни один из предметов мебели не сочетается с остальными (хотя все они стоят дорого) и не подходит по цвету ни к потолку, ни к стенам, ни к ковру. Несколько картин, развешанных по стенам, ничуть не помогают выправить цветовой баланс комнаты. Впрочем, комната, хотя и не может похвастаться полным соответствием правилам фэн-шуя, выглядит уютно и располагает к общению.

Как только персонажи осмотрелись и заняли свои места, Бафомель называет себя (сначала имя смертного, затем – Небесное Имя), после чего просит представиться персонажей (и Манат, если этого не было сделано раньше). Если персонажи являются членами Адского Двора Лос-Анджелеса и занимают там не последнее место, он добавляет, что слышал о них от Министра Зубров, хотя сам и не был представлен ко двору. С другой стороны, если репутация персонажей при дворе неважная, Бафомель говорит, что слышал о них и рад признать, что они вовсе не так неуживчивы, как о них говорят. Затем он говорит, что, если персонажи пожелают, они могут остаться у него на ночь, а также связаться отсюда со своим начальством при помощи обращения. В конце концов, сейчас они находятся недалеко от того, что осталось от делового центра Лос-Анджелеса, просто переполненного энергичными демонами. Если их преследователи попытаются выследить персонажей по всплеску энергии, они просто не смогут почувствовать в общем шуме то небольшое количество силы, которое требуется для вызова.

Если персонажи решат уйти, Манат сразу же воспротивится этому. Она считает что до тех пор, пока кризис не пройдет (то есть, пока она не сможет разгадать загадку и надежно обезопасить себя), им всем лучше держаться вместе. К тому же, она боится, что на нее снова нападут и, быть может, отправят назад, в ужасную пустоту Бездны. Бафомель не очень уверенно пытается поддержать ее, говоря, что сейчас действительно лучше не разбегаться. И потом, до сих пор персонажам удавалось защитить Манат, так что они вполне могут положиться на свою удачу. В конце концов, разместить их всех на ночь не так уж и трудно, а так как утром он хочет поговорить с персонажами и представить их другим падшим, которые тоже оказались втянутыми в этом дело, удобнее будет, если персонажи останутся здесь.

Бафомель не настаивает на своем приглашении, поэтому решать, остаться ли у него на ночь или же разойтись, чтобы встретиться утром, будут сами персонажи. Если они решают остаться, Бафомель отправляется за дополнительными подушками и одеялами, а Манат искренне благодарит персонажей. Если же они решают разойтись по домам, Бафомель пожимает плечами и советует им соблюдать осторожность. Манат снова пытается уговорить персонажей остаться, но, если они опять отказываются, нехотя оставляет их в покое.

Следующим действием персонажей будет выход на связь с их начальниками и доклад обо всем, что случилось вечером. Они могут связаться с начальством через вызов или по телефону из дома Троя Дэниельса, а в том случае, если они отправились ночевать в другое место, могут организовать и личную встречу с руководителем. Если персонажи участвовали в событиях «В огонь» (и отправились на помощь Манат, получив от нее вызов), их руководители ровным счетом ничего не знают о происходящем и не ожидают от них звонка. В этом случае персонажам придется быстро ввести начальство в курс дела. Если же персонажи не принимали участия в истории «В огонь» и отправились на помощь Манат по приказу своего начальства, общение с руководителем будет проходить несколько по-другому. В любом случае, реакция руководства зависит от того, на кого работают персонажи.

Если персонажи принадлежат к Адскому Двору, они связываются с лордом Аглиболом (или он сам вызывает их). На сообщение о том, что Манат спасена, а сами персонажи в порядке, он реагирует довольно вяло. Если именно он заставил персонажей ввязаться в историю, он также будет жаловаться, что Падший Рыцарь Гуанли все еще отказывается сотрудничать и даже не соизволил ответить ему. Единственное, что привлечет внимание Аглибола, - это сообщение о нападении со стороны Харафаэля. Аглибол подтвердит, что Харафаэль действительно был сторонником и агентом Владыки Убийств, а это значит, что Манат и в самом деле наткнулась на что-то важное. А если это важное каким-то образом связано с Привязанным к Земле, демонам города наверняка угрожает опасность. Соответственно, он, лорд Аглибол, Министр Зубров Адского Двора, должен сделать все возможное, чтобы защитить находящихся под его опекой демонов. Поэтому он, не сходя с места, приказывает персонажам продолжить сотрудничество с Манат и Бафомелем и выяснить, что же затевает Владыка Убийств. Как только они все выяснят, обещает Аглибол, он приложит все силы, чтобы заставить Министра Львов Гуанли взяться за дело, а не сидеть, сложа руки, и наблюдать за происходящим. В разговоре с персонажами он подчеркивает, насколько важным он считает это задание, затем просит их передать привет Трою Дэниельсу и желает им удачи.

Членам Двора Крови удастся связаться только со Спенту Манью. Он с показной внимательностью выслушивает отчет об их подвигах, но настоящую заинтересованность проявляет только при сообщении о Харафаэле. Ему довелось знать этого падшего, говорит он, и ему жаль, что такой демон продал свою душу сумасшедшему Привязанному, у которого в мыслях – одно разрушение. Разве можно считать победой такой исход, при котором соратник низвергнут в Бездну за преступления против себе подобных, сокрушается Спенту Манью. Затем он благодарит персонажей за спасение Манат и говорит, что они сделали все возможное, чтобы минимизировать потери в рядах демонов. (Заметно, что Спенту Манью ни капли не сожалеет о смертных, которых персонажам пришлось убить или искалечить во время вечерних событий).

Чтобы уменьшить возможный ущерб от действий Владыки Убийств, Спенту Манью просит персонажей продолжить сотрудничество с Манат. Ведь она – не только преданная Люциферианка, но и потенциальный член Двора Крови. Стоит показать ей, что члены Двора Крови могут объединяться в одну команду, если речь идет о противостоянии планам Привязанных. Он обещает персонажам связаться с Леди Насу (Министром Орлов двора) и рассказать ей о ситуации и действиях персонажей, чтобы в дальнейшем они могли работать под ее руководством. Не то чтобы он считал эту работу неподходящей для себя, добавляет он, но расследование и сбор информации все-таки относятся к ее сфере деятельности. Затем он желает персонажам удачи и возвращается к своим делам.

Персонажи, работающие на Скрытных под командованием леди Ал-Лат, могут рассчитывать на высокую похвалу. Леди Ал-Лат не может скрыть волнения, слушая рассказ персонажей о спасении Манат от смертельной опасности. Хотя Манат – стойкая, убежденная Люциферианка, леди Ал-Лат считает, что в душе Манат близка к Скрытным и заслуживает помощи хотя бы потому, что пострадала в процессе поиска знаний. И, если уж речь зашла о знаниях… Ал-Лат надеется, что персонажи будут держаться рядом с Манат до тех пор, пока все не прояснится, а затем сообщат обо всем, что им стало известно. В заключение Ал-Лат советует персонажам связаться с Падшим Рыцарем Гуанли и леди Насу, чтобы те смогли помочь им в случае необходимости.

Закончив переговоры, персонажи наконец могут лечь спать, если только игроки не решат потратить время до утра на что-то еще. Например, они могут обсудить события прошедшего дня, поразмышлять над предполагаемыми планами Владыки Убийств или же связаться с кем-нибудь из своих слуг, чтобы пополнить запас Веры. В противном случае, просто скажите, что персонажи заснули тяжелым сном, отдыхая после напряженного дня, а затем объявите, что наступило утро.

Эпизод четвертый

На следующий день персонажи или просыпаются в доме Троя Дэниельса, или снова встречаются там. Бафомель уже проснулся, оделся и сейчас варит кофе. Он стоит перед булькающей кофеваркой, сжав в руках пустую синюю кружку. Сейчас он похож на фаната-рокера, поджидающего своего кумира после концерта, чтобы взять автограф. Заметив персонажей, он натянуто улыбается и говорит, что, если уж людям удалось изобрести такую вещь, как кофеварка, то они еще *не совсем*

деградировали после того, как были изгнаны из Рая. Затем он достает из посудного шкафа кружки, раздает их персонажам и указывает на утреннюю газету, лежащую на столе.

Страница, на которой открыта газета, обычно отводится под полицейские сводки, и сегодня первое сообщение на ней посвящено происшествию в мотеле «Дельфин». Похоже, что управляющий этого замечательного заведения все-таки позвонил в полицию и сообщил об аварии, за которой последовала перестрелка, сопровождаемая громкими криками (и некоторыми спецэффектами, вызванными возможными действиями персонажей). Прибыв на место, полиция обнаружила разбитый автомобиль, протаранивший стену домика, множество пулевых отверстий и огромные лужи крови, в особенности – в самом автомобиле. Основная версия звучит так: перестрелка возникла из-за провала сделки между двумя торговцами наркотиками, которые, как известно, часто проворачивают свои делишки в этом мотеле. Никаких трупов на месте преступления обнаружено не было, и полиция никак не может объяснить этот факт.

Пока персонажи знакомятся со статьей, на кухню выходит Манат. Она только что приняла душ, полностью проснулась и, судя по всему, позаимствовала у Бафомеля джинсы и рубашку. Этим утром она кажется куда более уверенной в себе, спокойный сон и солнечный свет разогнали ее человеческие страхи. Она берет кружку с кофе, быстро просматривает статью и *снова* благодарит персонажей за то, что они помогли ей прошлой ночью. Затем демонесса поворачивается к Бафомелю и спрашивает: «Вы уже связались с Джойс и агентом Кейесом?». Тот кивает, и Манат продолжает: «Когда они будут здесь?» Бафомель говорит, что все, кого он позвал, скоро будут, и тогда персонажи смогут обсудить с ними ситуацию.

Вскоре после этого раздается стук в дверь. Бафомель впускает в дом двух людей, с которыми персонажи, вполне возможно, уже знакомы (зависит от предыстории). Один из них - лысый чернокожий мужчина, по размерам попадающий куда-то между Майклом Кларком Дунканом[29] и Вингом Реймсом[30]. На нем идеально выглаженный коричневый костюм; входя в дом Бафомеля, он снимает солнцезащитные очки с круглыми стеклами. Если персонажи принадлежат к Адскому Двору Лос-Анджелеса, они узнают этого господина (вспомнив его или узнав его по описанию). Это агент ФБР Маркус Кейес, известный среди падших как демон Саувитар. Несколько месяцев назад он представился Баронессе Кишар и предложил ей свои услуги в качестве военного стратега и связующего звена с федеральным правительством, но правительница в резкой форме отказалась от его поддержки. Половина обитателей Двора считает его самонадеянным глупцом, вторая половина склонна думать, что баронесса поторопилась с отказом, особенно если учесть последние события в Лос-Анджелесе. После этого Кейес начал сотрудничать с заместителем мэра Дэниельсом, который считает знакомство с ним весьма полезным.

Второй гость – это женщина средних лет в классическом деловом костюме. На фоне агента Кейеса она кажется совсем невысокой. Если персонажи участвовали в событиях «В огонь» и присутствовали на внеочередном собрании Городского Совета, описанном во втором эпизоде предыдущей истории, они узнают в этой женщине Джойс Аллен (также известную как демонесса Йигал). Ее муж – местный политик, пытающийся выйти на общенациональный уровень, а сама она активно занимается благотворительностью, поддерживая детей восстанавливаемого города.

Когда эти двое входят в кухню, Бафомель представляет их всем присутствующим, называя по человеческим именам (тем самым давая понять, что было бы неплохо назвать и Небесные Имена), а затем приглашает всех в гостиную. Персонажи представляются гостям сами (или же их представляет Манат), после чего Бафомель добавляет: «Я уже говорил вам о них». В этом месте с разговор вступает Манат. Она говорит, что, если бы не персонажи, она сейчас почти наверняка находилась бы в Яме, и только Небеса знали бы, что затевает Владыка Убийств.

Агент Кейес одобрительно кивает, и разговор переходит на текущие события. Бафомель признается, что сам он всего лишь обеспечивал связь между заинтересованными сторонами, так что

---

[29] Американский актер. Родился 10 декабря 1957 года в Чикаго, штат Иллинойс. Снялся во множестве фильмов, в том числе в «Зеленой миле», «Царе скорпионов», «Планете обезьян» и «Городе грехов 1, 2, 3». Негр, отличается внушительной фигурой.

[30] Американский актер. Родился 12 мая 1961 в Гарлеме, Нью-Йорк. В 1983 закончил Высшую театральную школу Драмы "Джаллиард", много играл на Бродвее, снимался в телевизионных сериалах и фильмах, в том числе в «Криминальном чтиве» и «Миссия невыполнима-2». Негр, отличается внушительной фигурой

он даже толком не знает, что же этим сторонам нужно. Он уже понял, что миссис Аллен, Йигал, беспокоится о детях из интерната Маршалла, на которых оказывает пагубное влияние Привязанный к Земле, но подробности ему неизвестны. Йигал и Манат напоминают ему о сотрудничестве Йигал с Аннетой Демиленко из общества «Слепой самаритянин» и рассказывают о посещении офиса этого общества. (Если Манат не рассказала об этом в эпизоде втором или третьем, она может сделать это сейчас). Йигал, по ее словам, пришла к следующему выводу: Демиленко – прислужница одного из Привязанных, обитающих в городе. Манат согласилась с ней, а позже заподозрила, что этот Привязанный – Владыка Убийств, который продолжил дело, начатое его менее удачливым конкурентом. Но прежде чем она смогла по-настоящему взяться за расследование и найти хоть какие-нибудь доказательства, ее попытались запугать, а затем на нее напал Харафаэль.

Если персонажи не вмешиваются в разговор в этом месте, агент Кейес заявляет, что Харафаэль, без сомнения, был агентом Владыки Убийств, что только укрепляет подозрения Манат и Аллен. В результате становится ясно, что надо думать не над тем, что происходит, а над тем, как это все можно остановить. Так как в деле оказался замешан опасный привязанный, надо переходить к действиям, а не размышлять над деталями, говорит Кейес. Им надо штурмом взять штаб-квартиру общества «Самаритянин», вытащить оттуда Аннету Демиленко и тем самым прекратить влияние Привязанного на дела организации. Бафомель возражает ему, говоря, что Лос-Анджелес – это не Додж-Сити[31]. После всего случившегося здесь последнее, в чем город нуждается, - это самосуд и нападение на организацию, которая, по мнению горожан, помогает вернуть жизнь в обычное русло.

Йигал неохотно соглашается с Бафомелем, и Саувитар не настаивает. Бафомель, в свою очередь, говорит, что на самом деле им надо попытаться отыскать в прошлом Аннеты Демиленко или возглавляемой ей организации какое-нибудь правонарушение, которое позволит решить дело официальным путем. Саувитар возражает, что, если даже дела в организации ведутся безупречно, ее глава – прислужница Привязанного, и закрывать на это глаза нельзя. Если персонажи по-прежнему не вмешиваются в разговор, приемлемое предложение приходит от Манат или Йигал. Они согласны с тем, что влияние Владыки Убийств должно быть устранено, но сделать это лучше всего наиболее законным образом, выбрав обходные пути. Но время дорого, поэтому полагаться на местную или федеральную сонную Фемиду нельзя (к тому же ни у кого из них нет доказательств каких-либо правонарушений, только впечатления и подозрения). Следовательно, человеческие законы и инструкции придется игнорировать.

Сейчас им надо будет собрать всю возможную информацию по обществу «Слепой самаритянин», как внешнюю, так и внутреннюю. Если рассуждать логически, то доказательства правонарушения можно найти только в самой организации, и скорее всего – в финансовой отчетности. Надо будет пробраться в офис общества, взять копии документов, а затем попытаться найти в них требуемые доказательства. Тогда можно будет считать, что сделан первый шаг в нужном направлении. Они смогут решить, как поступить с Аннетой Демиленко (и надо ли с ней что-нибудь делать), чтобы помешать Привязанному, действующему через нее.

Если Рассказчику повезет, на этом этапе персонажи добровольно вызовутся пойти в офис общества и поискать там нужные документы. В противном случае – если игроки медлят и не хотят еще больше погружаться в эту историю, - Рассказчику придется подтолкнуть их к принятию решения с помощью мастерских персонажей. Бафомель первым заявляет, что он для такой работы не годится. Он – заместитель мэра города, и не может позволить себе рыскать по офисам разных организаций в поисках не пойми чего без уважительной на то причины. Он с радостью возьмется за дело, если буду обнаружены доказательства правонарушений (а в случае необходимости – потянет за нужные ниточки и поможет персонажам выпутаться из неприятностей), но во всем остальном он не участвует.

Саувитар и Йигал тоже отказываются от похода в офис «Самаритян», но говорят, что смогут снабдить полезной информацией тех, кто туда пойдет. Йигал отказывает примерно по тем же

[31] Город в южной части штата Канзас, на р. Арканзас, административный центр округа Форд. В начале XIX был скотоводческим центром на тропе Санта-Фе, здесь начиналась железная дорога на Санта-Фе, находились временные армейские лагеря. Город стал символом необузданных нравов Фронтира. Он подвергался многочисленным налетам бандитов, и всех погибших хоронили не разувая, в сапогах, так возникло название местного кладбища - "Сапожный Холм". Для защиты граждане города наняли стрелков - их реальные и вымышленные похождения послужили основой многих вестернов.

причинам, что и Бафомель, хотя она и не состоит на государственной службе. Она не хочет, чтобы Аннета Демиленко отозвала деньги, которые ее фонд официально выделил на благотворительные программы Йигал. Саувитар отговаривается тем, что от него гораздо больше пользы будет, если он будет работать «в тылу», чем если бы он полез «на передовую» или попытался действовать на территории врага. Манат хочет еще раз попытать счастья в здании фонда, но не хочет идти туда одна, к тому же она не уверена, что сможет сама справиться с этим заданием. Поэтому она обращается к персонажам с просьбой о помощи и защите, которую поддерживают и все остальные, ссылаясь на то, что руководители персонажей наверняка захотят, чтобы те проявили активность в возникшей ситуации (руководители персонажей уже выразили свое мнение по этому поводу, и оно вполне совпадает с мнением мастерских персонажей).

После того, как персонажи согласились помочь (пусть и неохотно), им говорят, что они должны как можно скорее браться за работу. Лучше всего сделать это в ночь с субботы на воскресенье, так как в это время в здании общества едва ли будет много народу (вообще-то, там почти никого не будет до утра понедельника). В этом случае персонажи смогут забрать с собой любое найденное доказательство, и его довольно долго никто не хватится. К тому же, чем быстрее они начнут действовать, тем скорее им удастся избавить детей от влияния Владыки Убийств. Бафомель говорит, что Йигал и Саувитар потратят остаток дня на поиски полезной информации и постараются подготовить ее к вечеру, чтобы персонажи как можно больше узнали о месте, куда они собираются проникнуть. Демоны соглашаются и уходят, остальные проводят время до вечера так, как им хочется.

Эпизод пятый

Остаток дня проходит довольно спокойно: персонажи готовятся к задуманному на ночь приключению. Кажется, что на некоторое время им удалось сбить агентов Манишгуцу со следа и избегнуть внимания со стороны Привязанного. Более того, агенты их дворов (или организаций) связываются с ними в середине их приготовлений, предлагая помощь и поддержку. Имена этих агентов, разумеется, зависят от того, кому служат персонажи.

С персонажами – членами Адского Двора где-то в середине дня связывается Министр Львов, Падший Рыцарь Гуанли. Он вызывает всех персонажей одновременно и говорит, что Министр Зубров весь день надоедал ему, требуя, чтобы он немедленно связался с персонажами, у которых якобы есть важная информация. Сейчас у него есть свободное время, продолжает Гуанли, так что он может проверить, что там у них происходит и почему возникла такая срочность. Он спрашивает, не желают ли персонажи встретиться с ним где-нибудь, или же они предпочитают общаться через вызов, и соглашается с любым решением, принятым персонажами (если, конечно, они по какой-то причине не решили обмануть его).

Продолжая разговор, Гуанли частично объясняет свою занятость тем, что он выслеживал одного Кнута, который намеренно заражал проституток венерическими болезнями, быстро развивавшимися благодаря ярости и боли демона. Теперь, уладив то дело, Гуанли хочет знать, что же произошло с персонажами. Он внимательно выслушивает их рассказ, пробормотав, что советнику Арройе (то есть лорду Аглиболу) давно надо было сообщить ему об этой ситуации в подробностях. Когда персонажи упоминают Владыку Убийств, Гуанли бледнеет и говорит, что он представить не мог, что подобное творится у него под носом. Он заявляет, что надо что-то делать – и как можно быстрее. Как только персонажи сообщают ему о своем намерении проникнуть в штаб-квартиру общества «Самаритянин», он тут же предлагает им помощь. Ему с самого начала не понравились события в интернате Маршалла, и он считает, что персонажи своими действиями смогут положить конец всему этому безобразию. И потом, устранение угроз падшим города – его работа. Он просит персонажей вызвать его, когда они готовы будут начать операцию – он с радостью присоединится к ним. Сам он потратит время, оставшееся до вечера, на то, чтобы связаться с одним своим знакомым, который помогал ему разобраться с ситуацией в интернате Маршалла, после чего будет с нетерпением ждать вызова от персонажей.

С персонажами, принадлежащими ко Двору Крови, связывается леди Насу, Министр Орлов. Она говорит, что Спенту Манью сообщил ей о ситуации, в которой оказались персонажи и просит их рассказать о последних событиях. Решение проникнуть в штаб-квартиру общества «Слепой

самаритянин» вызывает у нее неподдельный интерес. Выслушав доклад, Насу говорит, что сейчас рядом с ней находится Падший Рыцарь Равана (Министр Львов), которая выразила желание присоединиться к персонажам. Демонесса просит персонажей вызвать ее (или саму Равану), когда придет время, чтобы Равана смогла встретиться с ними и помочь им.

Персонажи, подчиняющиеся Ал-Лат, могут поговорить или с леди Насу, или с Гуанли, так как оба эти демона состоят на службе у Скрытных. С кем бы они ни разговаривали, собеседник предложит им принять помощь Падшего Рыцаря Гуанли – просто на тот случай, если они столкнутся с чем-то более серьезным, чем вчерашние противники. В конце концов, если их соплеменница попала в неприятную ситуацию, посетив штаб-квартиру фонда, то и у них могут возникнуть проблемы. Насу и Гуанли договариваются между собой, что Гуанли встретится с персонажами, когда те будут готовы, и присоединится к операции. Гуанли добавляет, что он приведет с собой напарника, с которым он расследовал ситуацию в интернате Маршалла. Затем он говорит персонажам, что будет с нетерпением ждать их вызова, и разрывает связь, чтобы заняться собственными приготовлениями.

Предварительная разведка

Снова персонажи встречаются в доме Бафомеля, где их ждут Манат, Саувитар и Йигал. Сообщение о том, что вот-вот прибудет помощь от руководителей персонажей, у Саувитара и Йигал вызывает радость, но Манат кажется слегка обеспокоенной. Она спрашивает, нужна ли в таком случае персонажам ее помощь. Решение остается за игроками, но, если они спрашивают ее, *хочет* ли она пойти с ними, Манат признается, что предпочла бы участвовать в истории от начала до конца. Если персонажи считают, что Манат не стоит подвергать себя такой опасности, она заставляет их пообещать, что потом они все подробно ей расскажут. Бафомеля же совершенно не интересует, кто именно будет участвовать в операции.

После того, как этот вопрос будет улажен, Йигал и Саувитар рассказывают персонажам все, что им удалось узнать об обществе «Слепой самаритянин». Саувитар собрал информацию по истории этой организации, а Йигал ознакомилась с внутренней планировкой здания, где сейчас расположились «Самаритянин».

В течение последних трет лет, рассказывает Саувитар, Аннета Демиленко была управляющим директором общества «Слепой самаритянин». Организация в основном занималась оказанием помощи бездомным обитателям Лос-Анджелеса и Трех Округов, раздавая им пищу, помогая найти жилье (пусть даже временное) и проводя обучение разным профессиям. Раньше помощь оказывалась тем, кто оказался без крова над головой по не зависящим от себя причинам, например, из-за не диагностированного вовремя психического расстройства или природного катаклизма. Но недавно общество расширило сферу своей деятельности. Сейчас оно пытается помогать жертвам преступлений, убежавшим из дома подросткам, наркоманам и неизлечимо больным детям.

Сама Аннета Демиленко – в какой-то степени загадка. Она родилась в середине 1950-х в Нью-Мексико, в семье польских иммигрантов. До того момента, когда в 70-е она бросила колледж и куда-то исчезла на два десятилетия, она вела вполне обычную жизнь. Согласно некоторым источникам, она была членом организации «Метеорологи»[32] и различных экстремистских религиозных сект, но эта информация ничем не подтверждена. Ни ее семья, ни друзья не заявляли о ее исчезновении, и после смерти ее родителей она по-прежнему числилась наследницей. В самом конце прошлого тысячелетия Аннета инвестировала почти все свои деньги, накопленные в течение жизни (по большей части – полученные по завещанию от родителей) в фонд «Слепой Самаритянин» в Лос-Анджелесе. Благотворительность занимала небольшое место в жизни местного сообщества, но ей всегда уделяли значительное внимание, в особенности теперь, после событий Дьявольской Ночи. В фонд от благотворителей поступали немалые суммы (как и во все благотворительные организации города, впрочем), которые затем использовались для финансирования общественных работ и

[32] «Метеорологи» (Weathermen, Weather Underground) - подпольная организация, сформированная в 1969 членами экстремистской фракции организации "Студенты за демократическое общество". Выступала за применение насилия против существующей в стране власти, ушла в подполье и занялась террористической деятельностью. В 1970 в Нью-Йорке три члена организации погибли при взрыве в доме, где они хранили бомбы. В 1980 три члена организации добровольно сдались властям. В 1982 организация вновь заявила о себе, когда три ее члена напали на бронеавтомобиль для перевозки ценностей фирмы "Бринкс"; при этом погибли двое полицейских и водитель-охранник. Название организации взято из песни Боба Дилана: "Не нужен метеоролог, чтобы определить, в какую сторону дует ветер" ("You don't need a weatherman to know which way the wind blows").

социально-ориентированных программ. Последней такой программой фонда была работа с детьми из временно закрытого интерната Маршалла, хотя до сих пор не совсем понятно, что именно было сделано для этих детей (или с ними?).

Сам фонд «Слепой Самаритянин», добавляет Йигал, владеет пятиэтажным зданием, расположенным на находящемся в частном владении участке земли недалеко от делового центра Лос-Анджелеса. Здание стоит посреди участка, его окружают ухоженные лужайки и деревья. Это современное сооружение из стекла и стали, которое каким-то чудом почти не пострадало в Дьявольскую Ночь. Через лужайки идет дорожка, ведущая к главному входу в здание; посетители, приехавшие на автомобилях, оставляют машины в гараже, после чего по выложенной плиткой дорожке обходят здание и попадают в вестибюль.

Гараж здания, вмещающий 30 автомобилей, по будням открыт до семи вечера. В остальное время вход в гараж перекрыт механическим шлагбаумом, поднять который можно только при наличии специальной карточки. Пять фургонов, принадлежащих фонду, обычно стоят в одном из отсеков гаража. В гараж можно попасть на лифте или по лестнице, но двери, ведущие к ним, открываются только при наличии карточки служащего. Посетителям приходится обходить здание и входить через парадную дверь. За запертой дверью находятся котел и система кондиционирования, там же хранятся все инструменты и материалы, нужные для ухода за зданием.

Поднявшись на крыльцо и пройдя через двойные стеклянные двери, посетители попадают в вестибюль. В будние дни там всегда стоят два служителя, которые не позволяют посетителям пользоваться лифтами без разрешения (к тому же лифтом нельзя воспользоваться, не имея карточки сотрудника). На этом же этаже находится комната охраны, заставленная мониторами, на которые поступает изображение от скрытых камер наблюдения. Обычно эта комната заперта. В ней всегда, даже на выходных, дежурят как минимум два охранника. Рядом с лестницей расположена кладовая с уборочным инвентарем.

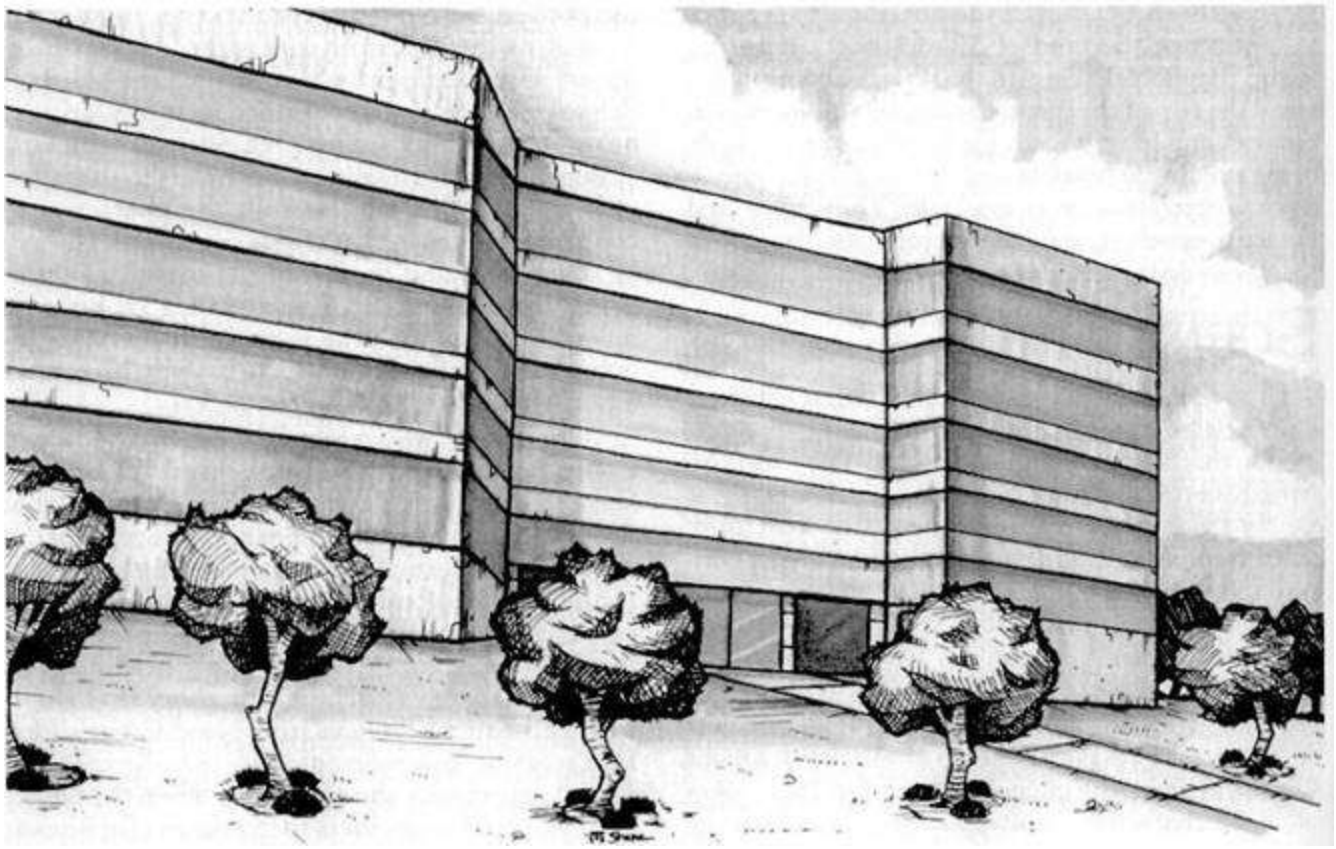
На втором этаже расположены кухни для приготовления еды, которую затем фургоны развозят по городским приютам для бездомных. Третий и четвертый этажи отведены под кабинеты сотрудников. Даже демоны склонны к бюрократизму, поэтому обществу «Слепой Самаритянин» требуются администраторы, координаторы и бухгалтеры. На обоих этажах есть отдельные кабинеты, комнаты отдыха и туалеты.

На пятом этаже находятся кабинеты остальных сотрудников фонда, в том числе и личный кабинет Аннеты Демиленко и главного бухгалтера фонда. Попасть из коридора в кабинет Демиленко можно только через приемную, где сидит ее личный секретарь. В кабинете стоит широкий черный стол, селектор, видеооборудование, дорогой компьютер и большой телеэкран, который при желании можно соединить с мониторами в комнате охраны. Йигал говорит, что, по ее мнению, Аннета предпочитает держать под контролем весь свой фонд и всех сотрудников (таков уж дар ее хозяина). Так что, если персонажи собираются найти в офисе фонда хоть какие-то следы правонарушений, начинать поиски им следует с кабинета Демиленко.

Передвижение внутри здания затруднено тем, что пользоваться лифтом можно только при наличии специальной карточки для каждого из этажей. Только у Демиленко, ее охранников и старших управляющих есть карточки, позволяющие напрямую подняться в кабинет. Еще одна такая карточка хранится в сейфе в комнате охраны на первом этаже. Шахта лифта используется только в чрезвычайных ситуациях, в остальных случаях при открытии двери автоматически включается сигнализация. Двери, ведущие к самой лестнице, обычно не закрываются, за исключением дверей на верхнем этаже.

В штате фонда числится восемь охранников, которые дежурят посменно (два человека в смене), наблюдая за зданием в течение 24 часов в сутки. Количество охранников было увеличено после Дьявольской Ночи, хотя до сих пор они только просматривают записи, сделанные камерами наблюдения, да дважды за смену совершают обход здания и прилегающей территории. У каждого из них есть фонарик, газовый баллончик и рация. В ящике в комнате охраны хранятся два мелкокалиберных пистолета, но при возникновении серьезной опасности от охраны требуется прежде всего вызвать полицию, а не применять на практике навыки, полученные на курсах подготовки Джона Ву.

Если верить Йигал, для персонажей не составит больших проблем пробраться в здание, взять то, что им нужно, и выйти, если только они будут работать в одной команде и сохранять спокойствие. Но она признает, что там, где речь идет о слугах Привязанных, ни в чем нельзя быть уверенным. Кто-то из охраны может быть рабом Привязанного, или же в здании персонажей может поджидать еще один демон наподобие Харафаэля (в особенности если учесть, что Харафаэль вернулся в Бездну). К этому моменту Владыка Убийств уже должен знать, что его прислужница из фонда привлекла ненужное внимание городских падших, и никто заранее не сможет предсказать, каким именно образом он собирается обезопасить свои интересы, а заодно – и здание фонда. Йигал умоляет персонажей соблюдать осторожность, в этом к ней присоединяется Саувитар. Бафомель поддерживает их, но его больше волнует, смогут ли персонажи собрать нужную информацию. Он просто не в состоянии выразить, как важно для него узнать, для чего именно Владыка Убийств использовал Демиленко, а также какое огромное значение имеет малейшее доказательство того, что в фонде «Слепой самаритянин» не все гладко. Как только такое доказательство будет найдено, он, Бафоель, сможет потянуть за нужные ниточки и добиться закрытия фонда и смещения Аннеты Демиленко с поста управляющего директора (по крайней мере, временно). После этого персонажам придется приложить все усилия, чтобы окончательно избавить фонд от влияния Владыки Убийств.



Сказав и сделав все вышеуказанное, мастерские персонажи (Бафомель, Йигал, Саувитар и, возможно, Манат) желают персонажам и их помощнику удачи и говорят, что будут с нетерпением ждать от них хороших новостей.

Эпизод шестой

Покинув дом Бафомеля, персонажи вызывают (или звонят) Падшему Рыцарю Гуанли, леди Насу или Падшему Рыцарю Раване (как было оговорено в предыдущем эпизоде). Их собеседник спрашивает, где именно персонажи хотят встретиться с ним и уверяет их, что скоро он (она) будет на месте.

Встреча с помощниками

Когда персонажи прибывают на условленное место, они находят там не одного, а целых четырех демонов, готовых к действию. Двое из них так похожи друг на друга, что могут быть только братом и сестрой (возможно, близнецами). Они даже одеты одинаково: в черные кожаные штаны в обтяжку и тонкие кофейного цвета свитера с изящными золотыми украшениями. Они стоят рядом друг с

другом, взявшись за руки, как бы подчеркивая этим свою необычайную близость. Если персонажи принадлежат к Двору Крови, они могут узнать Аши и Дахаки, двух убийц, состоящих на службе в Министерстве Львов у Падшего Рыцаря Раваны.

Вторая пара – мужчина и женщина – должна быть знакома всем персонажам, участвовавшим в событиях «Страданий детей» или принимавшим активное участие в политической жизни города. Одна из них – поразительно красивая женщина с прекрасной фигурой, почти полностью – за исключением кистей рук и лица – замотанной в мешковатую одежду. Второй – мужчина-португалец, крупный, спортивный, одетый в форму офицера Управления полиции Лос-Анджелеса. Это Падший Рыцарь Равана и Падший Рыцарь Гуанли, и в тот момент, когда персонажи подходят к ним, они о чем-то увлеченно беседуют. Тот из них, с кем персонажи уже знакомы (зависит от того, на какую организацию работают персонажи), представляет им второго (если они раньше не были знакомы) и говорит, что остальные находятся здесь по его приглашению. (Здорово, да?) Затем Равана знакомит персонажей с Аши и Дахаки. Она говорит, что, так как персонажи точно не знают, с чем и придется столкнуться этим вечером, лучше им заранее подготовиться к неприятностям. На всякий случай она прихватила с собой двух своих «специалистов». Аши и Дахаки на это отвечают слаженным «Вот-вот, аминь».

Один или несколько персонажей могут поинтересоваться, как такая большая группа людей, один из которых к тому же одет в форму офицера полиции, собирается проникнуть в здание и выбраться оттуда, не активировав при этом ни одну из систем сигнализации и не попавшись на глаза какому-нибудь прохожему. Если персонаж выразит свое сомнение вслух (или начнет разговор о тайном проникновении в здание), Падший Рыцарь Гуанли заявит, что он сегодня не настроен на вынюхивание и скрытные перемещения. Он, Равана и близнецы уже обсудили это и разработали свой план, более простой, но ничуть не менее эффективный, чем план персонажей. Гуанли говорит, что у него есть определенное влияние как среди людей, так и среди демонов, и сейчас самое подходящее время для того, чтобы этим влиянием воспользоваться. Равана добавляет, что численность их объединенной группы такова, что позволяет без особых проблем подавить любых охранников – как прислужников, так и демонов, а также запугать Аннету Демиленко, не доводя при этом дело до… ненужных разборок. Затем четверка вновь прибывших помощников предлагает персонажам отправиться на место (при условии, что игроки закончили свой отыгрыш), и вся компания идет к зданию фонда «Слепой самаритянин».

Фонд «Слепой самаритянин»

Когда персонажи и их неожиданные помощники приближаются к зданию фонда «Слепой самаритянин», Падший Рыцарь Гуанли жестами приказывает всем следовать за собой и направляется прямо к главному входу. Так сейчас выходной, дверь заперта, и открыть ее можно только при наличии карточки сотрудника. Гуанли, слегка помедлив, достает из кармана белую магнитную карточку без надписей. Он постукивает карточкой по своему полицейскому значку и говорит, усмехаясь: «Фальшивая магнитная карточка – у моего положения есть свои привилегии!». Если персонажи спрашивают его о происхождении карточки, он отвечает: «Знакомый в одной фирме, занимающейся охраной офисов. Эх, министру Адского Двора нельзя без знакомых!» (если персонажи работают на Ал-Лат, Гунли заговорщицки подмигивает им, говоря о знакомых).

Гуанли проводит персонажей в вестибюль и идет к лифту, когда один из охранников выбегает из своей комнаты и спрашивает, куда это он и все эти люди направляются. Демон останавливается, поворачивается к охраннику и, глядя тому прямо в глаза, говорит, что он и все эти люди находятся здесь по делу особой важности. Нет ли охранника возражений? Тот, заикаясь, бормочет, что нет, все в порядке, просто его не предупредили… На это Гуанли весьма сердито советует охраннику пройти в свою комнату и связаться с Демиленко, чтобы узнать все от нее. Охранник делает так, как ему велели: извинившись за беспокойство, он возвращается к себе.

Если персонажи удивятся тому, что Демиленко сейчас находится у себя в кабинете, Равана успокоит их, сказав, что все в порядке. «Гуанли позвонил ей и договорился о встрече сразу после того, как поговорил с вами. Она ждет нас. В противном случае… скользкая ситуация, но мы решили, что так будет лучше. Не беспокойтесь. Эта глупышка не понимает, во что ввязалась».

Гуанли при помощи своей фальшивой карточки вызывает лифт, все заходят в кабину и поднимаются на верхний этаж. Прежде чем дверь лифта открывается, один из близнецов (парень, Аши), говорит, ухмыляясь: «Вот и настал момент истины. Всем скорчить страшные рожи». Выйдя из лифта, Гуанли и Равана проводят группу по коридору, минуют приемную, пустую и неосвещенную, и оказываются перед дверью в хорошо обставленный кабинет. На двери висит табличка: «Аннета Демиленко. Управляющий директор».

Кабинет залит светом. Средних лет женщина сидит за столом. Она одета в деловой костюм, который дополняют драгоценности в стиле юго-запада Америки. Вся она излучает самоуверенность. Ее взгляд на мгновение задерживается на толпе, ввалившейся к ней в кабинет, затем она встает и приветствует их с радушной улыбкой, как и положено хорошей хозяйке. Близнецы входят в комнату последними и закрывают за собой двери.

«Офицер Азеведо», - говорит Демиленко, обращаясь к Гуанли. – «Это ведь Вы договаривались о встрече? Вы не говорили, что приведете с собой целую демонстрацию. Я хотела бы знать, в чем дело?»

«По-моему, Вы догадываетесь, в чем дело, миссис Демиленко», - говорит Гуанли. – «Аннета. Эти… граждане», - он указывает на персонажей – «случайно узнали о Вашей деятельности. Они даже догадались, на кого Вы работаете. Разве Вам это не интересно?»

«Мы можем обойтись без этого бреда?» - вмешивается Равана, и ее реплика вызывает у близнецов, стоящих у двери, одобрительные смешки.

«Да», - говорит Демиленко. – «В самом деле. Вы говорите, что эти незнакомцы что-то разведали обо мне? И поэтому Вы – и все мы – собрались здесь? Они все – падшие? Тогда да, давайте обойдемся без вступлений». Затем она напрямую обращается к персонажам, и в глазах ее появляется безумный блеск. Говоря, она расхаживает по комнате и по очереди разглядывает каждого из персонажей. «Вы и в самом деле знаете, чем занимается мой фонд? Быть может, вы знаете, в какой превосходный механизм превратила я его при помощи того дара, что дал мне Маништуцу? Он дал мне силу в обмен на поклонение, и с помощью его силы я построила для него алтарь, на котором можно принести в жертву весь мир.

Здесь идет война, идиоты, и Маништуцу собирается в ней победить. Но, чтобы сражаться, ему нужны солдаты, и моя организация помогает найти их. Я отдаю ему слабых и опустившихся людишек, которым даже мой фонд не в состоянии помочь, а он вселяет в их жалкие потрепанные тела воинов, готовых до основания разрушить этот мир. Я занимаюсь этим уже много лет, а сейчас мне в руки попала эта кучка ублюдков из интерната Маршала. Для меня они были как манна небесная. И вы думаете, что вы сможете вот так просто заскочить сюда и остановить меня?»

В этот момент Демиленко останавливается (и прекращает свой монолог) как раз между Падшим Рыцарем Гуанли и Падшим Рыцарем Раваной. При этом она улыбается и переводит взгляд с одного демона на другого, а затем с триумфом поворачивается к персонажам. «Вы, дурачье, даже представить не можете, во что ввязались. Видите ли, в отличие от меня, вы не знаете, кто ваши друзья и на что вы можете рассчитывать. Например, я ждала здесь Гуанли и Равану, и даже Аши и Дахаки, я знала, что они придут, потому что могу положиться на них. Как и я, они знают: единственный способ выиграть войну – выбрать правильную сторону». Она смотрит на рыцарей и спрашивает: «Так?»

«Так», - отвечает Гуанли (к огромному изумлению персонажей). – «Это верно».

Равана кивает и соглашается: «Да. Мы все выбрали Маништуцу в качестве нашего господина и хозяина». Близнецы восхищенным шепотом произносят имя Привязанного. «Но, в отличие от некоторых, мы не вызвали ненужных подозрений, красуясь перед окружающими». С этими словами она накладывает руку на лоб Демиленко и выполняет обращение «Забрать жизнь». Демиленко вздрагивает, по ее телу проходит судорога, как если бы сквозь него пропустили электрический заряд, затем она безжизненно оседает на пол, так как ее душа была вырвана из тела. Она лежит на полу мертвая, как камень.

Затем, прежде чем персонажи успевают что-то сделать, Гуанли, Равана и близнецы окружают их, и Гуанли начинает говорить. В течение всей своей речи он остается спокойным и дружелюбным, но при этом – совершенно серьезным. «Эта женщина была опасной и чересчур заносчивой, но она говорила правду. Грядет война, рядом с которой Дьявольская Ночь покажется церковным пикником. Мы поддержали того, кто уцелеет после войны, и мы предлагаем вам присоединиться к нам, если вы хотите выйти отсюда. Все было бы гораздо проще, если бы этот клоун, МакИнтайер, разузнал, как именно Вандермеер подчинял вызываемых им демонов Эншахкушанне, но он так и не смог этого сделать, как мы его ни уговаривали». При этих словах близнецы снова хихикают.

«Итак, вам предстоит сделать выбор. Или вы клянетесь своими Истинными Именами, что в грядущей войне присоединитесь к Владыке Убийств, или же остаток вечности вы проведете, горько сожалея о неправильном решении. Что вы выбираете?»

Заключение

Окончание этой истории (да и всей хроники «Не решится сделать шаг») полностью зависит от игроков и Рассказчика. Если персонажи принимают предложение Гуанли, он приказывает им обратиться к владыке Маништуцу и назвать свои Истинные Имена, тем самым заключив сделку. После этого они смогут вернуться к своей «обычной» жизни, получив строгий приказ никому не рассказывать о сделке и постоянно искать способы, которыми они смогли бы услужить своему господину.

Если же персонажи отказываются, им придется с боем вырываться из этой комнаты, сражаясь с четырьмя искусными и опытными воинами. Но даже если им это и удастся, у Маништуцу останется еще немало слуг, больших и малых, по всему городу (и не только). Если персонажам не удастся найти помощь у тех, кому они доверяют, им не видать спокойной жизни. В конце концов, после всех тех раз, когда Владыку Убийств в этом эпизоде называли по имени, он должен прекрасно знать, кто такие ваши персонажи и как они выглядят.

Если же персонажам удастся найти безопасное убежище, игроки при желании смогут начать новую хронику. Теперь они знают, что у Маништуцу есть агенты по всему городу, и кое-кто из них занимает при дворах очень высокое положение. Также им известно, что Владыка Убийств втайне копит силы и собирает сторонников, готовясь к жестокой, невиданной войне, которая может начаться в самом ближайшем будущем. Зная все это, персонажи могут убежать и спрятаться, или же

попытаться выявить остальных скрытых агентов Манишгуцу, очистить двор, которому они служат и, возможно, выступить против самого Манишгуцу.

Разумеется, все это возможно только в том случае, если они решатся сделать первый шаг…

Не слушайте Мефистофеля, дети мои, иначе вы обречете себя на вечное проклятие. Когда он нашептывает вам что-то, отвернитесь от него и прислушайтесь к ангелу у вас на плече.

- *Гарри Сигалл, Ангел на моем плече*[33].

Ниже приведен список всех мастерских персонажей, участвующих в хронике «Не решится сделать шаг», как основных, так и второстепенных. Здесь собраны их биографии, указаны цели и основные личностные черты, что позволило нам сберечь время и не приводить полное описание этих персонажей каждый раз, когда они участвуют в историях. Многие из них знакомы вам по книге «Демоны: Город Ангелов», хотя сюда мы перенесли не всю информацию по ним. Чтобы избегнуть повторов, в данной книге мы привели только значимую для наших историй информацию по этим персонажам.

Мы также решили не дополнять каждое описание списком характеристик того или иного персонажа. Эта информация была опущена нарочно, чтобы Рассказчик мог в какой-то мере уравнять характеристики своих персонажей и персонажей игроков. Если же у вас не будет времени на составление характеристик до начала игры, просто обратитесь к главе «Противники» в книге «Демоны: Падшие» и воспользуйтесь описанными там образами (или исправьте их по своему желанию). В том случае, если эта хроника станет частью вашей собственной, более масштабной игры, вы спокойно можете заменить всех мастерских персонажей своими.

Привязанные к Земле

Хотя физически они и не проявляются в историях, составляющих хронику «Не решится сделать шаг» (или появляются на очень короткий срок), присутствие этих безумных опасных созданий ощущается постоянно. Многие из событий, происходящих в наших историях, изначально связаны с этими существами, которые создают для падших в данной местности немало проблем.

[33] Фильм 1946 года по пьесе Гарри Сигалла, США. Гангстер Эдди Кэгл был убит и находится на пути в ад. Он не может поверить в то, что проведет вечность в мучениях. Однако, некий верховный правитель, называющий себя Ник, предлагает ему сделку. На Земле есть честный судья Фредрик Парке, который отправил слишком много душ в ад. Герою предлагается вселиться в тело судьи и начать совершать... плохие поступки. Эдди соглашается. На Земле он планирует в первую очередь разобраться с тем, кто его убил. Однако, оказавшись на месте судьи, он неожиданно для себя понимает, что не может совершить ничего плохого.

Описанные ниже злобные создания чаще всего проявляют себя на территории Трех Округов, окружающей Лос-Анджелес. Третий Привязанный тоже начинает оказывать свое влияние на это злосчастное место, но в историях нашей хроники он не принимает участия. В приведенном ниже тексте в основном указываются основные цели и мотивы этих существ, а не их конкретные характеристики или обращения, которые они могут использовать против персонажей. Все эти характеристики мастер может выбрать сам, в соответствии с целями и сюжетом своей игры. При желании мастер может выделить основные черты этих созданий и на их основе создать образ своего собственного Привязанного.

Более подробное описание сил и Характеристик Привязанных к Земле приведено в «Помощнике Рассказчика».

Эншахкушанна

По сравнению с падшими Эншахкушанна невероятно силен, но он – один из самых слабых Привязанных. Он – один из мелких вассалов могучего Великого Герцога Дагона – одного из первых Привязанных в физическом мире, - и, хотя ему и удалось стать богом для древних людей, его влияние никогда не распространялось далеко за пределы Ганга, где находилось его убежище. Когда люди перестали ему поклоняться, о нем быстро забыли, и в течение многих веков он спал на дне реки.

Пробудился он не ранее 1985 года. Группка последователей, движимых не столько искренней верой, сколько нездоровым любопытством, совершила паломничество в Индию и там узнала истинную природу того существа, которому начала поклоняться. Ослабевший Эншахкушанна потратил остатки сил на то, чтобы завладеть одним из новоявленных сектантов и поговорить через него с остальными, но риск оказался оправданным. Проявление Привязанного уничтожило выбранного Эншахкушанной бедолагу, но остальные почитатели, выполнявшие ритуал, внезапно преисполнились веры.

Привязанному повезло – один из уцелевших сектантов оказался преуспевающим телережиссером. Изучая память своих новых поклонников, Эншахкушанна быстро понял возможности так называемого «Города Ангелов» и приказал вновь появившимся служителям перенести его реликварий на территорию Трех Округов, а именно – на остров Каталина. Оттуда Привязанный начал распространять свое влияние через телевизионные сети и киноиндустрию. В то же самое время он попытался найти последователей в Управлении полиции Лос-Анджелеса и в полиции округа. Здесь его ожидал успех, хотя его планы осуществлялись медленней, чем он рассчитывал (вообще-то, недавно у этого Привязанного возникли определенные трудности, связанные с шерифом по имени Джефф Блэк, вот только он пока не определил, вызваны ли эти трудности сознательным противодействием или же случайными совпадениями).

Эншахкушанна намеревался превратить город в мощное укрепление для своего господина, Дагона (и занять пост его управляющего – в качестве награды за тяжкие труды), и в течение десяти лет ему сопутствовала удача. Но когда младшие падшие неожиданно начали массово возвращаться из Бездны, он неожиданно понял, что оказался на передовой. Большую часть своего политического влияния он утратил благодаря Дьяволу Спенту Манью, а Кнут-Люциферианин Вритран отобрал у

него контроль над индустрией развлечений. Эншахкушанна видит, что его мечта о власти над Лос-Анджелесом становится все более недостижимой, но он не намерен сдаваться без боя.

Недавно распространились слухи, что в Лос-Анджелесе появился сам Люцифер. Не тратя времени даром, Дагон связался со своим вассалом и приказал Эншахкушанне найти Предателя. Это известие ошеломило и без того занятого Привязанного, который отчаянно боролся как со своим основным соперником, Маништуцу, так и с жадными настырными падшими, возомнившими, что они могут на что-то претендовать просто потому, что сами сумели вырваться из Бездны. Время было не на стороне Эншахкушанны и, когда началась Дьявольская Ночь, все, что ему оставалось сделать, - это отозвать своих людей назад на остров Каталина. Отсюда они наблюдали, за Маништуцу и его обезумевшими прислужниками, ждали и строили планы.

Первые пробные шаги к возвращению прежнего влияния Эншахкушанна предпринял совсем недавно. Один из наиболее доверенных его слуг занял место директора в некоей школе, известной как интернат Маршалла для трудных подростков, и предложил услуги своего заведения богатым и отчаявшимся родителям беспокойных детей. Родители, не способные больше выносить выходок своих детей, могли, поразмыслив, отправить их в заведение, совмещавшее лучшие черты центра психологической поддержки, реабилитационной клиники, закрытой военной школы и тюрьмы. С другой стороны, менее обеспеченные родители, дети которых преступили закон, могли просить суд о снисхождении и отправке их детей в интернат Маршалла, а не в тюрьму или другое, менее либеральное исправительное учреждение.

Но этих детей ожидала ужасная судьба. Те из попавших в интернат, кто был слабее, подвергались бесконечным насмешкам и унижениям, пока их души не угасали, и тогда демоны, вызванные из бездны, занимали их тела. Прежде чем позволить демону войти в тело, слуга Привязанного, проводящий ритуал, Истинным Именем демона заклинал того верно служить Эншахкушанне. Если демон отказывался, его немедленно возвращали назад в Бездну.

Маништуцу

Его называют Владыкой Убийств. Ярость этого Пожирателя вошла в легенды и, хотя уровень его силы едва-едва дотягивает до среднего для Привязанных, Маништуцу считают очень опасным из-за его непредсказуемости и склонности к разрушению. Нельзя не признать, что Маништуцу начал проявлять признаки отвратительного безумия и необузданной жестокости гораздо раньше остальных падших, а после преступления Третьего Смертного поведение Маништуцу стало таким, что память о нем до сих пор передается по наследству и вызывает у людей ночные кошмары.

Но, не смотря на его известность среди демонов и ангелов, никто точно не знает, как именно Маништуцу попал в Лос-Анджелес. Он уже был здесь во время Великой Золотой лихорадки 1849 года, но никто не мог сказать, как он здесь очутился. Кое-кто считает, что сюда его принес испанский исследователь Хуан Кабрильо[34] по приказу католической церкви. Реликварий с демоном хранился в Ватикане до тех пор, пока священники не нашли способ избавиться от проклятого имущества. Специалисты по оккультизму верят, что именно из-за этого поселенцы основали свою деревню в пустынной местности на краю известного тогда мира. Эта же теория позволяет объяснить, почему первым зданием, построенным в деревне, была церковь.

Со временем возникли и другие теории, объясняющие, как реликварий с Маништуцу попал из Старого Света в Новый, и исследования, проведенные Скрытными, позволяют предположить, что часть из этих теорий была выдвинута самим Привязанным. Но, каким бы путем реликварий не попал сюда, он оказался на территории Лос-Анджелеса, и это явно не было простой случайностью.

До Падения Маништуцу был близким другом Изверга Ченрезиха, который поведал ему об одном интересном пророчестве: великая битва за судьбу всего живого произойдет в «долине многих дымов». Когда падшие были низвергнуты в Бездну, а предсказанная битва так и не началась, Маништуцу решил, что рано или поздно он будет освобожден. Его ожидания оправдались много тысячелетий спустя, когда могущественный волшебник вызвал его из Бездны и вселил в древнее

[34] Кабрильо, Хуан Родригес, португальский исследователь, объявивший в 1542 западное побережье современных США территорией Испании.

оружие большой силы. Подчиняя своему сверхъестественному влиянию тех, кто владел этим оружием, Маништуцу смог сделать так, что его реликварий переходил из рук в руки, а сам он при этом путешествовал по всему миру. Когда он наконец нашел место, о котором, по его мнению, говорил Ченрезих, он заставил людей спрятать реликварий, а сам погрузился в чуткий сон, выжидая.

Когда падшие начали покидать Бездну – что Владыка Убийств долгое время считал невозможным, - Маништуцу проснулся и стал искать себе слуг среди освободившихся демонов. Его конечная цель – воссоздать армию мятежников, подчиняющуюся его командованию, и начать новую Войну Гнева. Маништуцу не важно, кто будет сражаться в этой битве: ангелы с демонами, демоны с демонами, демоны со смертными или же смертные, воюющие за единственно верную религию, друг с другом. Ему просто не хватает яростного веселья битв, когда огромные армии уничтожают друг друга, пользуясь тем, что Бог смотрит в другую сторону. Его главный соперник сейчас – этот мерзкий невыносимый Эншахкушанна, который больше озабочен властью и поддержанием связи с отсутствующим Дагоном, чем подготовкой настоящих воинов, готовых сражаться.

Падшие

Хотя недавно вернувшиеся падшие не так умело выполняют обращения, как Привязанные, и еще не совсем пришли в себя после побега из Бездны и вселения в смертные тела, на местном уровне от них больше толку, чем от их старших сородичей. Они могут свободно перемещаться в любом направлении. К тому же, они лучше приспособлены к совместной работе ради достижения общих целей, потому что свои новые жизни они, в отличие от Привязанных, начинали не с нуля. Хотя у каждого демона есть свои собственные цели, они могут объединяться и работать вместе ради общего блага, совсем как в первые дни Творения.

Привязанные прекрасно поняли, какими преимуществами обладают их младшие собратья, и по возможности стараются подчинить себе демонов и заставить их работать ради достижения зловещих, не совсем понятных целей.

Лорд Аглибол

Глубоко в сердце Дьявола Аглибола существует темный закуток, где живет зависть. Когда он смотрел на мир, который он помогал создать, он видел, что те части, что были поручены Люциферу, лучше, чем его, но, негодуя на первенство Денницы, Аглибол продолжал обожать его. Аглибол яростно выступал против решения Великого Спора, но когда Люцифер попросил его о поддержке, без колебаний встал на его сторону.

Все последовавшие за этим века Аглибол находился в Генхинноме или неподалеку от Люцифера. Он быстро и легко поднимался по должностной лестнице, не столько благодаря умениям и способностям, сколько из-за своей непоколебимой верности и преданности Светоносному. Он обожал Принца за его непринужденное совершенство, даже если отраженная слава Денницы высвечивала его, Аглибола, недостатки. Когда разразилась война, Аглибол часто злоупотреблял данной ему Люцифером властью, ограждаясь от упреков своим рангом и положением при Деннице. К концу войны Аглибол заработал презрение со стороны большей части благородных представителей адского народа, и когда стало ясно, что Люцифер не был приговорен к Бездне, эти лорды безжалостно обрушились на того, кого тоже считали повинным в своих мучениях, превратив существование Аглибола в истинный ад. Когда Вихрь разрушил стены Бездны, Аглибол бежал оттуда одним из первых.

На Земле советник Иисус Арройя был одним из трех членов правительственного органа Лос-Анджелеса, состоящего из 15 человек, которые принадлежали к национальным меньшинствам, и единственным латиноамериканцем среди них. В течение недели он работал по ночам и наконец потерял сознание от усталости, задавленный работой. Хотя это был лишь нервный срыв, а не смерть, Аглибол смог воспользоваться слабостью смертного и завладеть его телом.

Советник Арройя был фанатичным, но справедливым бойцом за права своего народа. Когда бразды правления получил Аглибол, все изменилось. Там, где Арройя хотел, чтобы его соплеменники сами помогали себе стать сильнее и сражались на равных с белыми политиками и бизнесменами, Аглибол чувствовал лишь, что его отвергают из-за цвета его кожи. В течение двух

месяцев Аглибол перебрался из скромного домика в Восточном Лос-Анджелесе, где Арройя прожил большую часть своей жизни, в особняк в Беверли-Хиллз, приобретенный за деньги от взяток и вымогательств. Вскоре после этого Аглибол привлек к себе внимание нового тирана города, Спенту Манью. Почувствовав, что Аглибола раздирают сомнения, Спенту «наградил» его должностью Министра Зубров, прекрасно зная, какую вражду это посеет между Аглиболом и Воху Мано, демоном, с которым Аглибол не ладил еще со времен Войны Гнева. Спенту не был разочарован.

Примечания: Постоянный внутренний конфликт и любовь Аглибола к Люциферу всегда вызывала у окружающих некоторый страх, но теперь этот небольшой недостаток превратился в пугающую одержимость. Аглибол спорит сам с собой и подозревает всех в желании выдать его Люциферу, хотя он не делал ничего плохого (как он сам утверждает).

Его влияние оставило свой отпечаток на бандах Восточного Лос-Анджелеса, но теперь, когда его нет рядом, они вырвались из-под контроля. Баронесса приказала ему умерить активность банд, но Аглибол притворился, что не получал приказа. Он знает, что рано или поздно конфликт перейдет в открытую стадию и хочет избежать этого, но не знает, как.

Леди Ал-Лат

Как и многие из Преступников, Ал-Лат перешла на сторону Люцифера не по философским причинам, а из-за потребности помочь человечеству понять дарованные ему чудеса. Она хотела рассказать, как пользоваться теми чудесными инструментами, которые сотворили она и ее сестры. Она хотела, чтобы люди любили и понимали ее, а не боялись. Желая избавиться от наложенных на нее Всемогущим ограничений, Ал-Лат без колебаний присоединилась к Люциферу.

В последующие века Ал-Лат чувствовала, что страсть, заставившая ее присоединиться к мятежу, постепенно угасает. Она была потрясена преступлением Каина. Она видела, как среди ее собратьев-ангелов распространяются пороки. Последней каплей стало окончание Века Вавилона. Разочаровавшись еще до падения в Бездну, Ал-Лат отчаянно хотела узнать, почему все пошло не так, как надо. Вскоре она присоединилась к Скрытным.

Грипонтель, помогавший управлять группировкой, стал для нее самым близким другом. Они помогали друг другу сохранить разум среди нескончаемого однообразия Бездны. Ал-Лат бежала из Бездны раньше своего друга, но она уверена, что он скоро присоединится к ней.

Вернувшись в мир смертных, Ал-Лат почувствовала симпатию к Сяо Юэн, молодой китаянке, чьи родители буквально продали ее в рабство за возможность уехать из Китая. Единственной связью с миром для Сяо, попавшей в чужую страну с чужим языком и чужими обычаями, был ее муж, но он не говорил на мандаринском диалекте, только на кантонском. Ее изоляция была полной. Муж Сяо оказался полным неудачником, эксплуатировавшим девушку как физически, так и сексуально, и единственным способом побега для нее стало самоубийство. Сяо выпила бутыль крысиного яда и закрыла глаза, готовясь умереть.

Открыла глаза уже Ал-Лат. Она почти сразу же отправилась на поиски Грипонтеля. Поиски заняли около месяца, но, наконец она нашла Грипонтеля, присоединившись к нему в Атланте. Скрытные усердно работали над установлением контроля за всеми крупными транспортными узлами, такими, как Атланта, Нью-Йорк, Чикаго или Даллас. Их вожди хотели отправить экспедицию в Лос-Анджелес, и их выбор вполне предсказуемо пал на Ал-Лат.

Получив под начало леди Насу и лорда Ченрезиха, Ал-Лат отбыла в Город Ангелов. Она осторожно исследовала территорию Трех Округов, собирая подробную информацию о регионе и его жителях. Ее встревожили две новости. Первая – о прибытии в город бывшей любовницы Дагона, Анат, но здесь демонесса нашла решение, с помощью Спенту Манью сделав леди Насу главой Министерства Орлов Двора Крови. Больше ее беспокоило то, что сам Люцифер бродит по улицам города. Она не знала, почему он находится здесь, но была полностью уверена, что Денница в городе.

Наблюдая, как на горизонте собирается буря, Ал-Лат решила, что брать под контроль город на грани взрыва не стоит. Ее план во многом напоминал решение Спенту Манью – ждать, пока кто-нибудь другой не выпустит город из рук. Когда разразилась Дьявольская Ночь, Ал-Лат лишь укрепилась в своем решении.

Примечания: Знания для Ал-Лат – это все. Она хочет знать, где и почему Мятеж пошел не так, как надо. Она хочет понять, что случилось с миром. Она хочет понимать английский язык. Она хочет знать, зачем Всемогущий начал все это. Ал-Лат размышляет над этими вопросами каждую свободную минуту. Это ее слабое место, потому что она не понимает, что некоторые падшие не просто не хотят знать, зачем, но и усиленно противятся ее попыткам выяснить это.

Леди Анат

Анат любила Дагона[35] почти с момента своего создания. Когда этот могущественный Дьявол решил восстать против Бога, Анат присоединилась к нему. Любое военное действие, в котором участвовал Великий Герцог, тщательно планировалось Анат; ее гений и его свирепость, объединяясь, превращались в неодолимую силу, и двое сокрушали верных Богу ангелов безо всякой жалости. Это время было золотым для Анат – у нее было дело, которому она верила, были враги, с которыми можно сражаться, и был возлюбленный, всегда стоявший рядом.

Так все продолжалось до Бездны и предательства Люцифера. Она и Дагон смогли справиться с горечью поражения и наказания, но то, что Денница покинул их, причиняло им невыносимую боль. Поначалу они пытались убедить остальных, что все хорошо, что Люцифер на свободе и пытается помочь своим сторонникам, но время шло. Время шло очень медленно. Минуты превращались в года. Мгновения цеплялись за мгновения, а надежды на перемены все не было.

Анат и Дагон пытались сохранить свои идеалы, поэтому их интересовало, что же стало с Люцифером на самом деле. Постепенно интерес перерос в подозрения. Быть может, Денница предал их? Знал ли он, что его Мятеж обречен на неудачу? Может быть, и так. Никто из творений не был ближе к Всемогущему, чем Денница. Никто из творений не любил Всемогущего так сильно, как Люцифер. Конечно же, он сделал бы все, что ему приказал Бог. Подозрения превратились в уверенность. Люцифер предал их.

Что ж, они смогут вынести этот ад и без него. Любовники представляли себе, что бы они сделали с Предателем, если бы тот попал им в руки. Все свое время они проводили, изобретая все новые и новые пытки для Предателя, и другие падшие присоединялись к этой литании ненависти. Так образовалась группировка Жаждущих.

Затем Дагон и еще четыре Великих Герцога исчезли. Анат сошла с ума. Падшие бежали от нее, напуганные бушующей в ней яростью. Падшие не могли умереть, но характер Анат мог испортить им существование. Якорем, державшим на плаву ее разум, был Дагон, стоило ему уйти – и ее злоба вырвалась из-под контроля. Единственной новостью, которую она пожелала услышать, было сообщение о трещинах в стенах Бездны. Сметя всех на своем пути, Анат вырвалась на волю.

Очнувшись в мире людей, Анат потратила на изучение возможностей своего нового тела всего лишь час, а затем воззвала к Дагону. И он откликнулся.

Анат отправилась на поиски Дагона. Она нашла его в пустынях Ирака, там, где некогда была гора Сафон[36]. Слуги Дагона почти пробудили Привязанного, а Анат стала для него признаком того, что игру пора заканчивать. Дагон прознал, что Предателя видели в Лос-Анджелесе. Так как Анат было легче передвигаться с места на место, Дагон отправил ее в Город Ангелов. Он не доверял вассалам, жившим в этом городе, но даже не заметившим Люцифера. Анат решила не входить в тесный контакт с потерявшим доверие вассалом, Эншахкушанной. Вместо этого она прибыла в Город Ангелов как еще один падший, проверяя, может ли она получить доступ к информационным каналам других демонов.

В городе Анат, следуя совету Спенту Манью, создала тайный Двор Крови и назначила трех министров, указанных хитрым Дьяволом: Министра Орлов (Насу), Министра Зубров (Инану) и Министра Праха (Вритрана). На пост Министра Львов она назначила Падшего Рыцаря Равану, а Министром Драконов сделала самого Спенту Манью. Собрав таким образом Двор, Анат поставила перед подданными одну единственную задачу – найти Люцифера.

---

[35] В книге «Демоны: Город Ангелов» возлюбленным Анат назван Баал.

[36] Сафон, или Зафон, гора высотой в 5800 футов — теперь Гибель-эль-Акра , возвышается возле устья р. Эль-Аси (река в Ливане, Сирии и Турции) . Гора Сафон была знаменита из-за разрушительных северных ветров, которые летели с нее в Сирию и Палестину. Это своего рода угаритский Олимп, на него опирается облачное небо – место жительства Ваала/Баала.

Они пытались. Они искали. Они пользовались любой возможностью, но так и не смогли найти Предателя до тех пор, пока тот не появился в небе над городом. Это видение потрясло Анат, но прежде чем она собрала силы для нападения, ангел исчез.

Примечания: Ненависть к Люциферу и любовь к Дагону не позволили Анат заметить, что ее возлюбленный стал настоящим чудовищем. Ее желание наказать Предателя все дальше и дальше заводит ее по пути насилия и жестокости. Вскоре ей придется исполнить все то, чем она угрожала своим министрам, упустившим Люцифера, и тогда ей останется или напрямую обратиться к Дагону за поддержкой, или позволить обвинить себя в слабости и некомпетентности.

Падший Рыцарь Ашур

Ашуру, принадлежащему к Шестому Дому, больше нравились великолепные леса, чем компания его собратьев-ангелов. Даже пустыни привлекали его больше, чем бесконечные споры. Запрет открываться перед Адамом и Евой глубоко потряс его. Они были воплощением дикой природы, а он не мог общаться с ними. Другие представители Шестого Дома воспринимали этот запрет не так болезненно, но Ашур давно привык, что он отличается от остальных.

Когда Люцифер воспротивился Всемогущему и его ненавистным запретам, Ашур быстро встал на сторону Первого Мятежника. Он не ввязывался в споры. На самом деле он даже не знал, что такие споры ведутся, но когда ему пришлось выбирать, он не стал колебаться.

Очень скоро воина-Пожирателя стали бояться. Он был возведен в ранг Падшего Рыцаря. Когда создавались армии, Ашур вступил в Железный Легион, потому что он, несмотря на репутацию воина и вызываемый им страх, предпочитал оберегать жизнь и защищаться, а не нападать. Именно в Железном Легионе он встретил Кишару и познал любовь.

Затем его взяли в плен и отправили в Саган, город-тюрьму. Там, в запутанном темном лабиринте, он провел два месяца, ожидая суда Всевышнего. Тогда он понял, что единственное, о чем он жалеет – это разлука с Кишарой. Однажды дверь его камеры открылась, а на пороге стояла Кишара. Вдвоем они бежали в горы, окружающие Саган, где поклялись друг другу никогда больше не расставаться и обменялись Истинными Именами.

С тех пор во всех битвах они сражались спина к спине. Их не коснулись пороки, которым поддались другие падшие. Никогда они не давали пощады врагам, против которых их высылал Денница. Многие демоны превосходили их по известности. Эти двое не участвовали в спорах. Их интересовала не слава, но успех дела Люцифера и процветание человечества.

Даже после заключения в Бездну любовники держались друг друга и оставались молчаливыми, но преданными сторонниками Люцифера. Их не волновало, что их господина нет рядом. Конечно же, это был добрый знак. Это значит, что он остался на свободе и сможет освободить свою армию. Когда исчезли Великие Герцоги, двое молча кивнули друг другу и стали ждать.

Когда в стенах Бездны появились трещины, Ашур и Кишара вместе решили бежать оттуда. Но сопротивление Бездны раскидало их, уже выбравшихся в мир смертных, и они потеряли друг друга из виду.

Когда Джефф Блэк (заместитель шерифа округа Лос-Анджелес), погиб в перестрелке, Ашур занял его тело. При жизни Джефф был известен как отличный офицер, уважаемый за несгибаемую честность. Полицейский департамент Лос-Анджелеса и отдел шерифов захлестывали скандалы, но Джефф всегда оставался вне подозрений. Эта стойкость духа импонировала Ашуру.

С этого момента он стал думать, что следует исправить отношения с Всемогущим. Ашура захватило стремление Джеффа защищать семью, и мысль, что его девочки могут пострадать из-за спеси кого-нибудь из падших, причиняла ему боль. Доводы Миротворцев, которые раньше представлялись ему по-детски наивными и жалкими, теперь казались правдой. В этом наплыве эмоций Ашур почти забыл о Кишаре, своей потерянной возлюбленной.

Когда его любовница нашла его, он не мог поверить в изменения, произошедшие с ней. Он помнил доброе, любящее существо, полное понимания, но та, с кем он говорил сейчас, была жестока и непреклонна. Кишара не ведала сострадания и, похоже, готова была позволить умереть всему на

Земле, если так захочет Люцифер. Ашур старался как мог, но ему не удалось переубедить возлюбленную. Однако его чувства к ней не остыли.

Чтобы не подвергать Кишару, ставшую Правительницей Лос-Анджелеса, ненужной опасности, Ашур устранился от политической жизни и не посещает Двор. Он продолжает работу Джеффа, стараясь принести пользу обществу.

Примечания: Вопреки внезапно возникшим разногласиям в мировоззрениях, Ашур по-прежнему любит Кишару. Он очень серьезен, в особенности по отношению к самому себе, и не позволяет ничему размывать его видение мира. Его любовь к Кишаре стала сильнее, чем была когда-либо ранее, но теперь она окрашена страхом из-за безжалостности демонессы. Речь Джеффа проста и бесхитростна.

Ашур всячески уклоняется от участия в политической жизни, потому что не хочет становиться бременем для Кишары, которой и так хватает забот с управлением городом. Сейчас никто не знает, что Кишара и Ашур сообщили друг другу свои Тайные Имена, но если эта информация станет кому-нибудь известной, у окруженной врагами Баронессы могут возникнуть неприятности.

Аши и Дахаки

Брик и Брак[37] – близнецы. Даниэль и Даниэлла Монтегю выросли в приличном пригороде на территории Трех Округов. Всю свою жизнь они знали, что они отличаются от окружающих. Они не понимали, почему их родители так расстроились, когда обнаружили, что близнецы с интересом изучают тела друг друга по ночам. Несмотря на побои и наказания, парочка продолжила свои сексуальные эксперименты, сначала друг с другом, а затем и с другими партнерами.

Вскоре они выяснили, что для совокупления предпочитают партнеров своего пола, но в романтическом плане их никто не интересовал. Через некоторое время они занялись танцами, через которые могли выразить себя, и взяли имя Брик и Брак, чтобы скрыть кровное родство. В этом статусе они прекрасно себя чувствовали до тех пор, пока один старый господин, подыскивающий себе новую любовницу, не положил глаз на Даниэллу.

Старый паскудник стал преследовать Даниэллу и, хотя она всячески отвергала его ухаживания, ни она сама, ни ее брат так и не смогли отделаться от него. В конце концов парочка решила покончить с собой, надышавшись выхлопных газов своего автомобиля. В их тела вошли два демона, два любовника, вместе сбежавшие из Бездны. Аши и Дахаки завладели телами близнецов, и их былая страсть вспыхнула с новой силой. Эта страсть помогает им собирать Веру посетителей «Полого Куба», где они часто «охотятся».

Близнецы служат Падшему Рыцарю Равану, Министру львов. Как и ее возлюбленный и глава аналогичного министерства Адского Двора, Равана не занимается работой. Но Аши и Дахаки не позволяют себе расслабиться и нападают на тех, кого они считают угрозой Двору Крови. Они хотят сместить Равану, и чем быстрее, тем лучше. Они – Пожиратели и относятся к этому очень серьезно.

Сила воли: 7/8 (Аши/Дахаки)

Вера: 6/7

Мука: 8/8

Апокалиптическая форма: Видение Плоти (у обоих)

Знания: Плоть 2, Зверь 2, Основание 2 (у обоих).

Бафомель

Подростком Трой Дэниельс присоединился к Молодым Республиканцем, в колледже он был Сенатором. С самих ранних лет Трой мечтал быть лидером, и всю свою взрослую жизнь он шел к этой цели. Она привела его в кабинет мэра, где он работал секретарем. Ночами он систематизировал информацию о других политиках города и выполнял поручения помощника мэра.

[37] bric-a-brac (фр.) безделушки; старинные вещи.

Когда он выполнял одно из таких поручений, его сбил пьяный водитель. Мозг Троя был необратимо поврежден, но рядом оказался Бафомель, который как раз нуждался в носителе. С места аварии уходил совершенно другой Трой Дэниельс. Бафомель устал служить. Он подчинялся чужим приказам во время войны, и единственной наградой ему стала Бездна. Теперь Бафомель сам хотел отдавать приказы.

Пользуясь собранной Дэниельсом информацией, Бафомель начал шантажировать городских политиков и распорядителей фондов. Трой долго вел записи, перед его глазами прошло множество сомнительных дел, но он почти не понимал этого. Бафомель был умен и безжалостен. Вскоре Дьявол стал помощником мэра. Получить эту должность легальным путем он не смог бы никогда.

В своем мировоззрении Бафомель склоняется к Скрытным, но называет себя Люциферианином, потому что сейчас он работает в Министерстве Зубров под руководством до ужаса консервативного Аглибола. Благодаря своей должности Бафомель был для Аглибола основным источником информации о возможных опасностях для падших Лос-Анджелеса, но Дьявольская ночь положила этому конец. Хуже всего то, что во время землетрясения была разрушена Ратуша, где Бафомель хранил большую часть документов, которыми мог шантажировать политиков.

Сейчас Бафомель постоянно рыскает вокруг развалин Ратуши, надеясь, что строители, разбирающие завалы, рано или поздно доберутся до черного сейфа, где хранились столь ценные для него материалы.

Образ: Трой – молодой, привлекательный американец. В предках у него были ирландцы. Весь он – с его великолепным цветом лица, аккуратно подстриженными каштановыми волосами, безупречным костюмом и неизменным портфелем из кожзаменителя – представляет собой идеальный образец молодого подающего надежды политика. Бафомель, вселившийся в тело, добавил Трою хитрости и безжалостного напора, что только улучшило создаваемый образ. Но недавние происшествия поколебали присущее Бафомелю спокойствие, и теперь им медленно, но верно завладевает отчаяние, вызванное разрушением привычного мирка.

Примечания: Жителям Лос-Анджелеса Трой всячески демонстрирует, что у него все в порядке. Он почти без отдыха работает вместе с мэром над восстановлением порядка в городе и возвращением жизни горожан в более-менее нормальное русло. Он напускает на себя уверенный вид и убеждает всех в том, что очень скоро все вернется на круги своя. В том же самом он пытается уверить и падших, с которыми общается, но тут его слова звучат менее убедительно. Сейчас, когда прислужники Привязанных разгуливают на свободе, а Денница вышел из своего убежища, кто может сказать, когда все нормализуется? Если вообще нормализуется…

Лорд Ченрезих

На заре мира ближайшим другом Ченрезиха был Маништуцу. Когда начался Великий Спор, они с удовольствием обсуждали ситуацию, пытаясь взглянуть на нее с разных сторон. Но в глубине души оба друга были недовольны ограничениями, наложенными Богом, поэтому они охотно откликнулись на призыв Люцифера.

Наказание больно ударило по ним обоим, но Маништуцу досталось больше. Время шло, и Ченрезих начал беспокоиться за своего друга, который все чаще и чаще спорил сам с собой. Однажды Маништуцу попросил Ченрезиха проследить возможные линии будущего и рассказать об увиденном. Радуясь возможности помочь другу, тот устремил свой взор в будущее.

Там он увидел ад. Сооружения из искусственного камня и стекла возвышались над порабощенным человечеством. Люди сражались друг с другом, но нигде не было признаков Бога или падших. Название этого места показалось Ченрезиху злой насмешкой – Город Ангелов в земле огня и дыма. Ужаснувшись увиденному, Ченрезих обо всем рассказал другу.

Постепенно Маништуцу становился все замкнутей и подозрительней. К тому времени, когда падшие были низвергнуты в Бездну, Ченрезих уже не узнавал своего веселого друга, превратившегося в брюзгливого дикаря. Возможно, исчезновение Маништуцу из Бездны вслед за Великими Герцогами было благом, хотя тогда Ченрезих этого не осознавал.

В заключении Ченрезиха терзали одни и те же вопросы. Что случилось с его другом? Как мог Всемогущий позволить своим созданиям дойти до такого? Было ли это частью замысла? Тогда как в замысел вписывается исчезновение Люцифера? К моменту побега из Бездны Ченрезих стал убежденным Скрытным.

Вернувшись в мир смертных, Ченрезих и не подумал продолжать ту жизнь, которой жил его носитель. Вместо этого Изверг стал искать других падших и вскоре наткнулся на кружок Скрытных, которые хотели установить контроль над городом. Скрытные хотели подчинить себе такие транспортные центры, как Атланта, Даллас, и Чикаго. Была сформирована группа, отправляющаяся в Лос-Анджелес.

Ченрезих охотно подчинился решению своего начальства и начал знакомиться с жизнью бездомных Лос-Анджелеса, в особенности интересуясь Санта-Моникой. У него были свои причины желать попасть в Город Ангелов. Он не забыл о пророчестве, о котором рассказал Маништуцу много тысячелетий назад. Поэтому он хотел выяснить, кто же тот ужасный враг, поработивший людей и лишивший их веры.

Примечания: Хотя сейчас Ченрезих ведет жизнь бродяги, Даниэль, отдавший ему свое тело, был выдающимся биохимиком, и демон может пользоваться этими знаниями. Многие из тех, кто вступал в разговор с индусом, был поражены живостью и остротой его ума. Дело осложняется тем, что ФБР усиленно ищет пропавшего гражданина Индии Даниэля Гопала.

Как и многие другие падшие, Ченрезих разрывается между собственными желаниями и долгом, но он справляется с этим лучше многих. Никто в городе не знает о его прошлой дружбе с Маништуцу. Также неизвестно, что будет делать Лорд Убийств, узнав, что Ченрезих находится в одном с ним городе.

Несмотря на сильнейший акцент, речь Ченрезиха легко понять, потому что он старается говорить медленно и четко. Его манера речи контрастирует с нервическими движениями. Как и многие охотники за информацией, Ченрезих понемногу превращается в параноика, но пока что это не вредит его работе.

Падший Рыцарь Гуанли

Как и многие другие Преступники, Гуанли служил Воинству Тьмы, создавая оружие, и его непревзойденный талант в этом искусстве принес ему звание Падшего Рыцаря, хотя сам Гуанли на поле битвы никогда не выходил. Большая часть того прекрасного оружия, которым были вооружены Великие Герцоги и Герцоги Люцифера, было создано Гуанли в кузницах под Таба'ет.

Возможно, прославленный кузнец присоединился к Люциферу лишь из-за возможности создавать новое оружие и проводить эксперименты по слиянию материи и Веры. Гуанли был членом Серебряного Легиона, расположенного в Таба'ет, и его склонность к безжалостным экспериментам была основной причиной того, что название этой сторожевой крепости стало синонимом жестокости и ужаса. Большинство гнусностей, вышедших из этой мрачной цитадели, были порождены разумом Гуанли и несли на себе отпечаток его рук.

Так как он проводил все свое время в лабораториях под Таба'ет, общаясь только со своими жертвами, никто из падших не понимал, насколько Гуанли стал безумен. Когда он все же покидал лаборатории и выходил на поверхность, его спокойная, медленная речь не позволяла даже заподозрить, что этот умный, даже гениальный падший имеет что-то общее с теми чудовищами, что порой появлялись в его лабораториях. Поэтому его оружие продолжало пользоваться большим спросом.

Гуанли присоединился к делу, которое он считал правильным, поэтому Всемогущий и наложил на него жуткое проклятие (Гуанли склонен рассматривать каждое действие как направленное лично против него и не замечать картины в целом). Затем Гуанли подчинялся приказам Люцифера, создавая оружие для Воинства Тьмы, и, в качестве награды, его мастерские и были разрушены Кровавым и Железным Легионами. Выбравшийся из Бездны демон был обижен на все человечество, которое забыло о его немыслимых жертвах.

Сержант Иеремия Азеведо, работавший в ЛАДП инструктором по оружию, выступал свидетелем обвинения в деле о коррупции. Но из-за политических маневров начальника полиции дело было прекращено. Сержанта Азеведо, рискнувшего нарушить неписанный кодекс молчания департамента полиции, это превратило в парию. Уволить его было нельзя, но коллеги создали ему такую рабочую атмосферу, что очень скоро Азеведо попал в ловушку алкоголя и болеутоляющих, которыми он пытался заглушить отчаяние.

Это сочетание боли и обиды привлекло внимание выбравшегося из Бездны Гуанли. Изоляция, в которой оказался Азеведо, облегчила Гуанли акклиматизацию в этом незнакомом мире смертных. Именно тогда его нашла Ал-Лат и пригласила в свою экспедицию. Гуанли согласился, пытаясь получше узнать новый для него мир, а также понять, как падшие могут взаимодействовать с людьми. Но между ним и Ал-Лат быстро возникли трения.

Ал-Лат хотела, чтобы Гуанли стал Министром Львов нового адского двора, но сам он предпочитал тратить время на поиски новых способов собирать Веру, а также на работу с новыми материалами, такими, как сталь, бетон и силикон. Стать главой министерства значило тратить впустую драгоценное время. Но Ал-Лат проявила настойчивость, и Гуанли пришлось принять пост Лорда-Генерала Министерства Львов Адского Двора Лос-Анджелеса.

Возмущенный столь высокомерным обращением, Гуанли стал отличной мишенью для Маништуцу, которому о недовольстве демона рассказала леди Насу. Владыка Убийств ухватился за эту возможность. Гуанли прибыл в комплекс Садов Никерсона для встречи с Привязанным. Несчастный Преступник согласился присоединиться к Привязанному, но куда большее значение имела другая встреча. Уже уходя, Гуанли впервые встретил Равану.

Они разговорились, и Гуанли пожаловался на невозможность нормально проводить эксперименты и нехватку материала. Равана рассказала ему о своих опытах – она убивала смертных носителей падших и вытягивала из них энергию. Идея восхитила Гуанли, который никогда не думал, что получить нужные ему силу и знания так просто.

Не откладывая дело в долгий ящик, демоны стали выискивать недавно появившихся в городе падших. Затем они нападали на новичков и впитывали их опыт и знания. Ко времени появления Люцифера парочка убила и буквально поглотила восемь падших.

Так как они оба были Лордами-Генералами дворов, количество их работы значительно сократилось. Они сообщали друг другу информацию по своим дворам и инсценировали рейды, которые вполне удовлетворяли их повелителей, но на самом деле приносили мало вреда. Через несколько месяцев демоны стали любовниками.

Во время хаоса Дьявольской Ночи двое демонов сошли с ума, убив девять человек и уничтожив две оболочки падших. Это безумие (и возросшая Мука) не насытило их, лишь сильнее разожгло аппетит. Город постепенно возвращался к нормальной жизни, и демоны всячески старались подавить свою страсть к насилию и поддержать видимость соперничества, но чем дальше, тем сложнее им контролировать свои желания.

Примечания: Гуанли слегка эгоистичен. Он говорит медленно, убедительно, стараясь поймать взгляд собеседника. Он прекрасно понимает, когда ему удалось поставить собеседника в неловкое положение. При этом Гуанли пытается тут же поменять тему, заставляя собеседника расслабиться, или старается всячески исправить ущерб, нанесенный его словами. Впрочем, Преступник старается говорить как можно реже.

Самый большой его недостаток – это привычка все примерять исключительно на себя. Любое услышанное слово он готов воспринять как свою оценку, поэтому оружейник обижается почти на всех, чьи слова он слышит. В его любви к Раване большую роль сыграл тот факт, что теперь он мог говорить, не боясь осуждения и не ожидая обидных комментариев. Их любовь едва ли можно назвать нормальной, и кончится она, скорее всего, плохо, особенно если об этом союзе станет известно их повелителям.

Характер: зодчий

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Знание компьютера 1, Ремесло 3, Уворот 3, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Интуиция 1, Расследование 3, Правоведение 2, Медицина 1, Фехтование 3, Политика 1, Исследование 3, Хитрость 3, Маскировка 3..

Дополнения: Контакты 3, Наследие 4, Совершенство 2, Высокое положение 3..

Сила воли: 9

Вера: 10

Мука: 9

Апокалиптическая форма: Кузнец

Знания: Кузнечное дело 5, Земля 4, Пути 4, Пламя 2, Основание 3, Человечество 2.

Харафаэль

Трип-9 родился в Южно-Центральном округе Лос-Анджелеса. Настоящее его имя было Мэрвин Брагг. С рождения он рос в нищете и атмосфере насилия, свойственной этому району. Ему не хватало знаний, чтобы понять, что его положение ненормально, что за пределами его района имеется много возможностей жить по-другому. Вместо этого он впитал окружающую его жестокость и чувствовал себя превосходно.

Свое прозвище «Трип-9» он приобрел из-за привычки носить три 9-миллиметровых пистолета – два подмышками и еще один, торчащий сзади из-за пояса. Как и большинство членов банд, он был никудышным стрелком, потому что никогда по-настоящему не учился стрелять, но он полагался на страх, внушаемый людям огнестрельным оружием.

Дважды его привлекали за вооруженное ограбление, но в заключении он всегда вел себя примерно, и его освобождали на поруки. Выйдя из тюрьмы после второй отсидки, Трип-9 разругался с членом собственной банды, и тот застрелил его, посчитав, что Трип завел шашни с его женой. Харафаэль захватил тело молодого мужчины и сразу же расправился со своим убийцей, но все это произошло на вечеринке, устроенной семьей Трипа в честь его возвращения. Харафаэль принял Апокалиптическую форму на глазах десятков людей. Легенды об этом разошлись по городу и привлекли внимание Маништуцу.

Лорд Убийств вышел на Харафаэля раньше Адского Двора, и падший стал преданным слугой Привязанного. Во время Дьявольской Ночи Трип-9 и другие рабы Маништуцу охраняли от толпы Эмпайр-маркет. Это делалось по приказу Маништуцу. Привязанный хотел, чтобы память об ужасном преступлении, некогда совершенном здесь, мучила жителей окружающих кварталов подобно незаживающей ране.

До побега из Бездны Харафаэль не принадлежал ни к одной из группировок, но всегда склонялся к философии Жаждущих. В конце концов, если всему суждено умереть, почему бы не ему взять в руки косу смерти?

Сила воли: 5

Вера: 6

Мука: 6

Апокалиптическая форма: Видение Душ

Знания: Души 3, Сферы 2, Основание 2.

Леди Инана

Инана научила китов петь. Все побережья помнят ее музыку, которая повторяется в реве и грохоте волн. Возможно, кто-то стал бы обучать рыб в школах, но Инана учила их танцевать в темных глубинах океана. Она научила дельфинов кувыркаться среди гребешков волн.

Одной из первых она возвысила свой голос против налагаемых Всевышним ограничений. Позже она заявила, что, если бы Люцифер не восстал, это сделал бы кто-нибудь из ее Дома. Как и всякому актеру, ей нужна была аудитория, и она жаждала одобрения со стороны человечества. Когда от споров начали переходить к действиям, Инана снова была впереди всех, побуждая ангелов восстать ради людей и убеждая тех, кто уже все решил, в правильности их выбора.

Ужасы Бездны повлияли на Инану сильнее, чем на других демонов, потому что в Бездне она была лишена того, в чем так нуждалась – аудитории. Падшие продолжали спорить о философии, создавали группировки, но Инана знала только ненависть. Она не могла создавать, но она могла разрушать. Она пала, защищая человечество, следовательно, человечество виновато в ее заключении. Сотни тысячелетий будет она мстить.

Когда Анат по совету Спенту Манью организовывала Двор Крови, Инана была выбрана на пост Министра Зубров, потому что она, среди прочего, унаследовала от своей носительницы компанию по работе с ценными бумагами, которая приносила ей баснословную прибыль. Анат и Инана прекрасно поняли друг друга, возможно, потому, что обе они одержимы безумием.

Разница между демонессами в том, что Анат желает массового уничтожения, Инана же предпочитает убивать людей по одиночке. Ей нравится видеть отчаяние и ужас в глазах своих рабов. Она не торопится, потому что, хотя ее тело смертно, дух демона бессмертен. Если постаревшее тело Кармен Эспарза престанет приносить пользу, Инана через своих знакомых легко найдет ему замену.

Примечания: Инана – воплощение фатальной женщины, она восхищает и соблазняет, но ее одержимых страстью поклонником ждет незавидная судьба.

Баронесса Кишара

Когда Люцифер сказал, что пришло время восстать против Всемогущего, Кишара не стала ни о чем спрашивать; она забросила все свои обязанности и присоединилась к нему. В Железном Легионе у нее было множество возможностей проявить свои умения как к исцелению, так и к разрушению.

Ее способность быстро обдумывать обстановку и воодушевлять свои отряды принесла ей несколько боевых званий и личное одобрение самого Денницы. Последнее стало для командира Кнутов источником гордости. Она никогда не сомневалась в правильности своих поступков.

Встреча с Осквернителем Ашуром стала для нее встречей с недостающей частью себя самой. В битвах они сражались спина к спине, одержав множество побед. Во время затишья они обсуждали, как лучше помочь Люциферу обустроить этот мир, или же просто молчали, наслаждаясь обществом друг друга. Тогда Кишара впервые познала страх. Она стала бояться, что Ашура могут убить или ранить. Эта мысль терзала ее каждый раз, когда ее возлюбленный выходит на поле боя.

Затем ее худшие страхи стали явью. Ашур был взят в плен и отведен в Саган, город-тюрьму, где он должен был ждать окончательного суда Всевышнего. Без малейшего колебания Кишара примчалась к Сагану и под покровом темноты проникла в его лабиринты. Два месяца она блуждала по запутанным коридорам, пока наконец не смогла освободить своего возлюбленного и вывести его за пределы города. В горах за пределами города они поклялись друг другу в любви и пообещали, что никому не позволят разлучить их. Они скрепили узы, прошептав друг другу на ухо свои Тайные Имена.

Даже проклятая Бездна не смогла поколебать доверие Кишары и ее возлюбленного к Деннице и друг к другу. В то время, когда остальные падшие задавались вопросом, почему Первого Мятежника нет с ними, эти двое спокойно говорили, что их пропавший вождь сражается, чтобы освободить своих верных сторонников. Когда из Бездны исчезли Великие Герцоги, Кишара и Ашур уверенно заявили, что это является доказательством истинных намерений и стараний Люцифера.

Когда Бездна наконец начала разрушаться, Кишара и Ашур бежали из нее вместе. Их узы не позволяли им расстаться, пока они искали носителей, но затем они все же потеряли друг друга из виду, и старый страх вновь охватил Кишару.

Все стало еще хуже, когда она увидела, во что превратился мир. Впервые в жизни Кишара ощутила зуд сомнений. И ЭТО было тем, что хотел построить Люцифер? Ради ЭТОГО она отвергла Всевышнего? Как ей искать Ашура в этом хаосе?

Поиски отняли у нее две недели, но Кишара нашла своего потерянного возлюбленного. Он вселился в тело Джеффа Блэка, шерифа округа, но за это время Ашур успел измениться. Он больше не верил в Люцифера. Он говорил о возможности примириться с Всевышним. Он говорил о прощении. Кишара почти не узнавала его.

Прощение? Но они не сделали ничего плохого. Они подчинялись Деннице. Они сражались за то, во что верили. Они не совершали ничего из тех зверств, которыми полны были последние дни войны. Зачем им прощение? Это была первая ссора влюбленных, но не последняя.

Тем временем Кишара нашла свежесозданный адский двор Лос-Анджелеса и объявила о своем присутствии. Когда Спенту Манью, Дьявол, являвшийся тираном двора и так неосмотрительно занявший место сюзерена, без малейшего нажима с ее стороны отрекся и от титула, и от положения, Кишара была тронута этим проявлением верности, которой так недоставало ее возлюбленному. Кишара меньше всего подходит на роль правительницы Лос-Анджелеса. Она прекрасный полководец, но практически бесполезна в роли главы оккупационной армии. Ее таланты заключаются в воодушевлении воинов и планировании атак, но не в усмирении политиков и создании защиты. Кишара не видит, какую опасность для ее двора представляет леди Анат. К тому же, ей даже в голову не пришло, что Спенту Манью можно назвать кем угодно, но не верным подданным. Кишара видит, какое напряжение создалось между Воху Мано и Аглиболом, и всегда становится на сторону Аглибола, потому что он принадлежит к Люциферианам. Она создает дивизии там, где ей нужно заключать союзы, но не замечает этого.

Примечания: Кишара – противоречивая натура. Она знает, что плохо подходит для своей роли, но ее жесткие моральные принципы не позволяют ей уступить тому, кто ниже ее по званию. Ее приводит в отчаяние кажущееся предательство ее возлюбленного, и хотя она боится, что он окажется прав, она даже себе не хочет признаться, что Люцифер мог ошибаться.

К тем, кто верен ей, Кишара относится с нежностью и любовью, но для своих врагов она становится настоящим демоном.

Манат

Люциферианe развернули агрессивную информационную кампанию против других падших, а после появления (или видения) Люцифера в небе над Лос-Анджелесом большая часть их активности сосредоточилась в Городе Ангелов. Манат – она же Сильвия Сара Вудс, журналистка «Филадельфия Инквайэри» тоже участвует в этой акции. Она недавно появилась в Лос-

Анджелесе и уже успела проникнуть во все дела падших, как большие, так и маленькие. Похоже, ее не интересует возможность что-то изменить или испортить. Она хочет найти всю информацию, хоть как-то относящуюся к Светоносному. *Пока еще* никто не оказывает ей сопротивления, потому что она связана с приближенными Люцифера (по крайней мере, с Назатор, предполагаемой «любовницей» Люцифера), но рано или поздно обладающие властью демоны устанут от Манат и ее любопытства. Она постоянно разыскивает демонов, недавно прибывших в город. Сама она считает, что Люцифер вернулся к ним и что его появление во время Дьявольской Ночи свидетельствует о начале новой войны.

Образ: Внешность Манат (она же Сильвия Сара Вудс) далеко не так внушительна, как можно подумать, ознакомившись с ее довольно резкими статьями. Она невысокого роста, ее кожа часто бывает воспалена и покрыта неприглядными пятнами. Свои темно-каштановые волосы Манат обычно затягивает на затылке в короткий хвост. На мир она смотрит сквозь солнечные очки и дым неизменной сигареты.

Примечания: Манат часто демонстрирует дружелюбное терпение, смешанное с некоторой настойчивостью, что прекрасно помогает ей вытягивать информацию из окружающих. Она хотела бы избавить общество от свойственных ему пороков и изменить этот мир к лучшему, но она реалистка и отлично понимает, что в одиночку ей этого не сделать. Поэтому она читает своей обязанностью рассказывать о болезнях общества тем, кто мог бы исцелить их. Она злится и раздражается, когда кто-нибудь отказывается разговаривать с ней, но с теми, кто соглашается сотрудничать, она весьма любезна и приятна в общении.

Леди Насу

Как и все ангелы, Насу любила свою работу, но несуществование пугало невежественных людей и заставляло их бояться Седьмого Дома. Запрет Всевышнего сильно ранил Насу. Она отчаянно желала убедить людей, что в смерти нет ничего плохого, что это естественный, даже прекрасный процесс, что людям нечего бояться.

Когда начался Великий Спор, Насу не могла принять решения, но когда Люцифер решил сразить Всевышнего, она присоединилась к Деннице. За это они были прокляты Всевышним. Все бунтовщики из Седьмого Дома в ужасе слушали Михаила, объявившего, что отныне люди будут умирать. Полный ужас этого приговора они осознали, когда поняли, что ничего не знают о душах умирающих людей. Все другие смерти были в их власти, но люди, их любимые люди, от них не зависели.

Чтобы справиться с этим, Насу приняла участие в создании призрачного королевства, куда отправлялись души их павших на поле боя сторонников. Предполагалось, что это пристанище будет для верных душ временным, а потом Седьмой Дом сможет разгадать тайну человеческой смерти. Веками они работали над этим вопросом, прибегая к помощи Преступников и Пожирателей. Наконец к ним пришел успех, и в этот знаменательный день Насу, довольная достигнутыми успехами, почувствовала, что проклятие Всевышнего стало давить на нее не так сильно.

Прежде чем Убийцы смогли начать свои опыты и выяснить, что же происходит с душой человека, война была проиграна, а падшие приговорены к Бездне. Там произошло еще одно ужасное открытие. Выяснилось, что Насу и многие из ее коллег, работавших над созданием призрачного королевства, настолько связаны с ним незримыми нитями, что до сих пор могут чувствовать его и взаимодействовать с ним. Многие Убийцы чувствовали связь не только с миром живых, но и с королевством мертвых. Хуже всего было то, что созданная ими конструкция продолжала существовать. Она не была рассчитана на тысячелетия. Насу и ее собратья были настолько уверены, что они смогут найти ответ на загадку смерти в ближайшем будущем, что даже не подумали, что же произойдет с душами людей за тысячи лет.

Как и многие теоретики, Насу не была эмоциональна. Другие Убийцы считали, что надо попытаться примириться с Всемогущим но Насу сидела и думала. Она не была против, но она хотела как следует все обдумать, прежде чем принять новое решение. Многие из ее собратьев-Убийц считали так же. Насу не замечала, как и положено теоретику, что ее эмоции, как бы ни старалась она

от них отстраниться, все же влияют на нее. Она начинала ненавидеть Всемогущего, позволившего боли и агонии существовать в этой вселенной.

Постепенно безумие охватывало Насу, но ни она сама, ни окружающие этого не замечали. Это было тихое, спокойное безумие, способное в любой момент превратиться в разрушающий огненный шторм. Затем в стенах Бездны появились первые трещины, и Насу выбралась в мир, чтобы увидеть, как он изменился.

Очень скоро Насу (поселившаяся в теле умственно отсталой женщины по прозыищу Старая Тильда) вошла в контакт со Скрытными Атланты, где эта фракция была особенно сильна. Многие демоны осознавали, что их характеры смягчились под влиянием их смертных носителей, но с Насу все произошло наоборот. Старая Тильда не понимала своих страданий, но их понимала Насу. Но как и прежде, ее Мука оставалась незамеченной окружающими, сражающимися с собственными страданиями.

Когда Скрытные решили послать в Лос-Анджелес экспедицию, они назначили Насу помощником Ал-Лат. Знания ее носителя о жизни бездомных сделали ее весьма полезной. Насу помогала Ченрезиху осваиваться с его новой жизнью. Оба демона быстро ассимилировались в Лос-Анджелесе.

Загадка человеческой души и смерти по-прежнему довлела над разумом Насу, но ее безумие привело ее к решению, которое раньше ей самой показалось бы отвратительным. Она решила изучать смерть, похищая бездомных и убивая их. Разумеется, с каждой смертью Насу все глубже и глубже погружается в Муку, но никто этого по-прежнему не замечает, принимая за чистую монету ее спокойствие и уравновешенность.

Создание Двора Крови замедлило падение Насу, потому что Ал-Лат приказала ей занять пост Всевидящего Ока Министерства Орлов. Работа в Министерстве занимала слишком много времени, и Насу пришлось приостановить свою деятельность.

Дьявольская Ночь оказалась для Насу слишком большим искушением. Сопровождаемая верными служителями, она вышла на кровавую охоту. Снова ее Мука увеличилась, но теперь это стало заметно. Анат заметила, что от Насу не поступает информации, а Ал-Лат заподозрила, чем на самом деле занимается Убийца. Никто из лидеров не хочет, чтобы деятельность их подданных привлекла к ним ненужное внимание, поэтому вскоре у Насу могут возникнуть серьезные проблемы.

Примечания: Чем больше Насу убивает, тем сильнее становится ее Мука, а чем сильнее становится ее Мука, тем больше ей хочется убивать. Насу попала в порочный круг, единственным выходом из которого является смерть, которую она якобы изучает. В какой-то мере фигура Насу трагична, ведь она совершала все свои поступки с наилучшими намерениями, а на деле все становилось только хуже.

Падший Рыцарь Равана

После преступления Каина Равана стала существом из ночных кошмаров. Большинство ее собратьев противились самой идее убийства – их связь с данным аспектом природы не делала их убийцами. Они восставали против убийств, но такие искаженные создания, как Равана, могли ужаснуть кого угодно. Она проходила через ряды противников, как серп проходит через рожь, если же битв не предвиделось, она охотилась за случайными прохожими в холмах у вражеских городов.

Ее боевые качества не прошли мимо внимания ее начальников, и Раване не однажды предлагалось звание выше Падшего Рыцаря. Но она отказывалась. Она не умела, да и не хотела работать в коллективе. Она была замкнутым созданием, предпочитающим одиночество, и ее звание позволяло ей проводить в одиночестве столько времени, сколько ей хотелось. Никому не удалось переубедить демонессу. Но у одиночества есть свои опасные стороны – никто не замечает, что ты заходишь в своих действиях слишком далеко, а то и вовсе сходишь с ума.

Одиночество позволяло ей спокойно осмыслить идею, пришедшую ей в голову в самом конце войны, когда Равана впитала в себя часть уничтоженного ею ангела. Для того, чтобы воспроизвести полученные умения, ей понадобилось приложить определенные усилия, но она справилась с задачей.

Затем последовало заключение в Бездну и Мука. И снова любовь Раваны к одиночеству сделала ее положение хуже, чем у остальных. Она страдала так же, как и остальные падшие, но рядом не было никого, кто мог бы разделить с ней эту ношу, и она сходила с ума от неразделенной боли. Демоны избегали ее, потому что Равана набрасывалась на всех, кто близко подходил к ней. А сама она начала раздумывать, нельзя ли впитать умения демонов так же, как она впитала умение ангела.

Первый раз Мэри Бет Холден подверглась насилию, когда ей было три года. Ее отец и дядя продолжали удовлетворять свои потребности с Мэри и ее сестрами до тех пор, пока девочка не стала подростком, а сами насильники не были убиты матерью Мэри. Женщина тоже погибла при этом. Так Мэри оказалась на попечении местного приюта. Здесь мало что изменилось, потому что руководитель приюта пользовался своей властью для создания гарема из подростков, и Мэри очень скоро стала его любимицей.

Так продолжалось до тех пор, пока Мэри не исполнилось восемнадцать и она не стала слишком старой для своего патрона. Внезапное предательство что-то сдвинуло в душе постоянной жертвы, и она набросилась на спящего мужчину с ножницами. Ужаснувшись содеянному и полностью осознавая последствия своего поступка, Мэри бежала. Она решила автостопом пересечь Америку и добраться до Лос-Анджелеса. В дороге она спала со всеми, кто подвозил ее, в основном с водителями грузовиков, и ненавидела их за то, что они ее используют.

Один из водителей оказался чересчур грубым и Мэри, подождав, пока он заснет, перерезала ему глотку его собственным перочинным ножом. Этот момент стал для нее откровением. Подобно наркоманке, Мэри хотела снова испытать нечто подобное, и следующий подвозивший ее водитель нашел свою смерть в номере придорожной гостиницы. Оставляя за собой кровавый след, Мэри Бет добралась до Западного побережья, но ее душа была настолько истощена и вымотана ужасами жизни, что Равана, которой понравилась девушка, с легкостью заняла место в опустошенном теле.

В Лос-Анджелесе Равана не нашла себе места. Спенту Манью признал ее, но не предложил никакого поста. Да Раване этого и не хотелось. Она уже работала на Маништуцу и преданно служила Владыке Убийств. Позже, когда Спенту Манью помогал создавать Двор Крови, Раване предложили пост Лорда-Генерала Министерства Львов. По настоянию Маништуцу она приняла предложение.

Затем Равана встретила Гуанли, который был ее коллегой, но работал на конкурирующий Двор. Они разговорились. Подобного не знала ни Равана, ни Мэри Бет – общение без затруднений, без задних мыслей. Что бы она ни говорила, Гуанли слушал ее очень внимательно, а когда она поделилась с ним мыслью о вытягивании умений из демонов, проявил к ее словам неподдельный интерес. Вскоре парочка решила экспериментировать вместе, и Равана почувствовала, что она до безумия влюблена.

В течение нескольких месяцев демоны работали вместе, и любовь стала взаимной. Дьявольская Ночь превратилась для них в праздник, и к ее окончанию на их счету было, с учетом предыдущих жертв, десять убитых и поглощенных падших. Гуанли все еще сохраняет осторожность, потому что не хочет, чтобы его поймали, но Равана уже почти не может сдерживать себя. Она наконец почувствовала свободу, о которой раньше даже не мечтала, и совсем не хочет возвращаться к прежнему образу жизни.

Образ: Мэри Бет – очень привлекательная женщина с аппетитной фигурой и ярко-зелеными глазами. Ее тело покрыто множеством шрамов, оставшихся с детства и полученных во время жизни на дороге, и демонесса прилагает немало усилий, чтобы скрыть их.

Примечания: Равана – самый настоящий злодей. Ее присутствие заставляет других людей чувствовать себя неуютно, потому что она имеет привычку садиться слишком близко и смотреть на собеседника слишком пристально. У нее тихий, почти неслышимый в толпе голос, а ее словарный запас ограничен из-за плохого образования. Она скорее хитра, чем умна.

Характер: фанатик

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 4, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 2, Уворот 3, Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Интуиция 3, Медицина 2, Маскировка 3, Знание улицы 3, Выживание 2.

Дополнения: Договоры 2, Совершенство 2, Высокое положение 2, Наследие 2.

Сила воли: 6

Вера: 9

Мука: 8

Апокалиптическая форма: Видение Смерти

Знания: Смерть 4, Души 4, Сферы 3, Основание 3, Человечество 3.

Спенту Манью

Мало кто из падших помнит, что до того, как они были низвергнуты в Бездну, даже до Века Вавилона, Спенту Манью был Бароном Кровавого Легиона и известным генералом, но к тому времени, когда он оказался в Бездне, его разжаловали до Падшего Рыцаря. Никто, кроме самого Дьявола и Люцифера, не знает, какую ошибку или преступление он совершил, а эти двое молчат.

Но и обладая лишь столь скудной информацией, все же можно понять, почему Спенту Манью так легко отказался от своей верности Первому Мятежнику, если эта верность вообще была, и стал Фаустианцем. В Бездне он осмыслил свои действия в период войны, свои успехи и поражения, и пришел к выводу, которым и поделился с окружающими: восстание против Неба может быть успешным только тогда, когда его поддержит все человечество.

Спенту Манью бежал из Бездны, загоревшись этой теорией, и начал искать себе носителя, переполненного силой и жаждой. Он нашел Везунчика, торговца наркотиками, которого «кинул» его чересчур ретивый помощник. Демон завладел телом Везунчика как раз тогда, когда помощник выходил из комнаты. Спенту Манью вырвал его сердце и съел его. Встреча с Везунчиком стала удачей для демона, потому что молодой симпатяга не был простым уличным барыгой. Везунчик поставлял качественные наркотики богатым и влиятельным жителям Лос-Анджелеса, в том числе и продюсерам фильмов, руководителям компаний, крупным промышленникам. Он мог втихую влиять на многие события, но сам смертный не понимал своих возможностей. Спенту Манью – понял.

Ловко воспользовавшись этими связями, Спенту Манью быстро понял, кто еще из падших присутствует в Лос-Анджелесе, и смог повлиять на политический расклад города. Его начальные попытки подчинить себе некоторых крупных чиновников Департамента полиции столкнулись с сопротивлением со стороны Эншахкушанны, но хитрый демон установил свой контроль над другими организациями, в том числе и над правительственным учреждениями, и смог наладить связи в местных представительствах ФБР. Вскоре после этого он заявил о своем присутствии другим демонам и объявил себя Тираном Лос-Анджелеса, владыкой и хозяином Адского Двора.

Спенту организовывал свой двор так, чтобы можно было сохранить порядок в городе, но при этом он не стал устранять внутренние трения. Он решил, что его министры, слишком занятые взаимной враждой, не будут плести заговоры против него. Главами Министерства Праха и Министерства Зубров он сделал двух злейших врагов, Воху Мано и Аглибола, которые сразу же сцепились, отстаивая личные интересы. Министерство Орлов возглавил Ченрезих, недавно прибывший в город, а Гуанли, еще один новичок, встал во главе Министерства Львов. Пост Министра Драконов, официального инквизитора двора, намеренно был оставлен вакантным. Спенту заявил, что он ждет демона, способного справиться со столь важной работой, и часто использовал эту должность как предполагаемую награду при заключении сделок с членами двора. Так как Двор Лос-Анджелеса не подчинялся вышестоящему двору, Спенту удалось провернуть эту махинацию, хотя Дьявол знал, что рано или поздно Инквизитор начнет совать нос в его дела.

Адский двор был хорошо спланирован и, начав действовать, дал Спенту Манью возможность заняться достижением его настоящих целей. С помощью телевидения Спенту Манью надеялся найти способ объединить человеческую веру. Работая вместе с Кнутом Вритраном, он начал подчинять себе сеть продюсеров, способных изменить транслируемые телепрограммы.

Но в остальных частях его владений все обстояло не так хорошо. Постоянное напряжение в городе грозило выти из-под контроля, и тирану приходилось тратить уйму времени и сил на управление ситуацией. Именно тогда появилась Кишара.

Услышавший о ее прибытии Спенту Манью готов был плясать от радости, но его политическая изощренность подсказывала ему другой план действий. Он выждал несколько дней, позволяя другим падшим думать, будто он готовится защищать свою власть от нового демона, а затем, когда все встали на ту или иную сторону, уступил трон без битвы. Этот шаг не только избавил его от головной боли по управлению городом, но и принес ему благодарность новой Баронессы, которая тут же назначила его на все еще вакантный пост Министра Драконов.

Для выполнения его планов Спенту Манью требовался город, балансирующий на грани взрыва, но не переходящий к открытым столкновениям. Для этого он тайком направился к Анат и помог ей учредить второй двор, Двор Крови. Сам он снова получил должность Министра Драконов. Забавнее всего то, что Спенту Манью тратит на поддержание напряжения между дворами столько же времени, сколько он тратил на управление городом, так что его хитроумные планы не принести ему особой выгоды.

Примечания: За мягкими, дружелюбными манерами Везунчика скрывается безжалостная и склонная к порядку личность. В отличие от других Дьяволов, которые предпочитают буквально оглушить противника своей харизмой и вырвать у того согласие, Спенту старается очаровать потенциальных друзей и союзников своей открытостью и способностью сопереживать. Он одновременно является скользким дельцом и реалистичным дипломатом.

Лорд Воху Мано

В Век Жестокостей имя Воху Мано из Эбенового Легиона было синонимом яростной красоты и отчаянной муки. В то время как большинство его собратьев-Осквернителей использовали свои знания для поддержки справедливого дела Мятежа, Воху Мано предпочитал терзать и устрашать своих врагов. Его специальностью была музыка. Безумные мотивы сводили с ума и лишали мужества тех, кто их слышал.

Казалось, время, проведенное в Бездне, сделало Воху Мано еще хуже. Он буквально растворился в своей ненависти, хотя сам уже не мог вспомнить, на что он зол и кого ненавидит. Из-за его характера многие падшие считают демона Жаждущим. На самом деле Воху Мано поддерживал идеи Аваддона и разделял идеалы Фаустианцев.

Когда в стенах Бездны появились трещины, Воху Мано был одним из первых, прошедших сквозь них. Темные лорды приказали ему создать своего рода хранилище Веры для Фаустианцев, и Воху Мано не раздумывая взялся за работу.

Воху Мано привлекла неукротимая страсть Джонатана Фримена, молодого гомосексуалиста-правозащитника. В то мгновение, когда Осквернитель завладел телом, он почувствовал, что изменился. Вопреки жестокостям и черствости, окружавшей его в жизни, Джонатан остался на удивление добрым человеком, неспособным возненавидеть даже собственного убийцу. Всю свою жизнь он хотел одного – жить в мире с остальными людьми.

Это стремление к добру и милосердию столкнулось с неукротимой яростью Воху Мано, и в конце концов память тела победила. Воху Мано помнит о своем гневе, но больше не чувствует его. Более того, его смущают воспоминания о прошлом.

Когда Спенту Манью преложил Воху Мано пост Министра Праха, Осквернитель согласился, считая, что так ему будет проще узнать, могут ли люди и демоны мирно сосуществовать.

Воху Мано познал славу, остановив попытки Манишгуцу распространить влияние на западную часть Голливуда, но из-за неумения избегать споров с более консервативными представителями Двора он не получил положенных ему почестей. Особенно враждебно к Воху Мано относится Аглибол, и Осквернитель тратит на этот конфликт время, которое мог бы употребить с большей пользой.

Примечания: Воху Мано – законченный идеалист, рыцарь, отказавшийся от прошлых пороков. Во многом он напоминает принципиальных ангелов времен Падения. К сожалению, его сочувствие часто воспринимается как еще один циничный прием в политической борьбе между падшими, и эта предсказуемая реакция глубоко ранит демона.

Лорд Вритран

С любовью и интересом Вритран следил, как первые люди восхищаются чудесами Сада, но его сердце жаждало показать этим двум глубинное значение того, что они видят. Он желал открыться им и подробно рассказать об окружающих их дарах, но Всемогущий запретил такое общение, поэтому Вритран утешал себя возможностью просто находиться рядом с теми, кого он считал величайшим из творений.

Затем Ахрималь рассказал о привидевшейся ему катастрофе. Вритран понял, что он должен действовать. Он думал, что хуже будет ничего не делать и просто смотреть, как происходит катастрофа, чем неумышленно вызвать катастрофу, действуя из любви. В конце концов, думал он, любовь не может принести злые плоды. Это решение будет преследовать его все последующие эпохи.

Война становилась все ужасней и ужасней, и Вритран стал спрашивать себя о сути войны. Может быть, он ошибался? Он решил, что нет, что он последовал за Денницей, и Первый Мятежник сделает так, что все будет хорошо. Его надежды были разрушены, когда Великий Эксперимент прекратился из-за порочности нефилим[38]. После этого Вритран бесцельно бродил по миру, опустошенный, почти мертвый. Вечная ссылка из руин Эдема казалась ему скорее благословением, чем проклятием.

В Бездне многие удивлялись, почему среди них нет Люцифера, почему исчез Великий Герцог, но Вритрана это не беспокоило. Он знал, что Люцифер все делал правильно и, возможно, продолжает делать, и он знал, что истинным виновником всех их неприятностей является Ахрималь, Изверг, который предвидел катастрофу, но истолковал ее так трагически. Все больше демонов присоединялось к той или иной группировке, и Вритран стал Люциферианином. Он возненавидел Скрытных, которые осмелились предположить, что Ахрималь был невиновен, а все дело было в Люцифере.

Когда стены Бездны треснули, Вритран вырвался оттуда и примчался в мир смертных. Здесь он закрепился в теле Ясона Кима. Вскоре его нашел Ченрезих, а затем – и Спенту Манью. Умный Дьявол знал Вритрана, и понял, как его можно привлечь. Он позволил Вритрану часами ругать Всевышнего и человечество, после чего сделал Кнуту маленькое предложение.

Почему бы не вытянуть веру, энергию, из этих своенравных людей? Конечно же, именно это и пытался сделать Люцифер в Век Вавилона, а если этого хотел Денница, разве не должен Вритран довести эту миссию до конца? Если Вритран согласится использовать свои знания так, как ему скажет Спенту Манью, Дьявол сможет гарантировать успех их действий. Так Фаустианец, прикинувшийся Люциферианином, привлек Кнута себе на службу.

К этому времени Спенту Манью приобрел кое-какие связи в мире телевидения, но управление городом постоянно отвлекало его от его цели. Поэтому он назначил Вритрана ответственным за свой любимый проект, зная, что умения Кнута привлекут к нему одержимых своим здоровьем руководителей студий. В этой роли Вритран оказался на удивление полезен.

Проблема в том, что Вритран любит человечество. Не то человечество, которое живет на земле сейчас, но идеальных людей, бродивших по Эдему. Люди, населяющие землю сейчас – это жалкая пародия на настоящего человека, извращение наподобие нефилим, а следовательно, они должны быть уничтожены – как только они отдадут всю свою веру. Вритран может считать себя Люциферианином, но его мировоззрение приближается к Жаждущим.

Когда Анат создавала свой Двор Крови, она вначале не хотела учреждать Министерство Праха, но когда она поняла, что люди являются источником Веры и нескончаемой военной силы, она быстро согласилась с предложением Спенту Манью и назначила Вритрана одним из старших министров.

[38] Исполины, дети смертных и ангелов.

Примечания: Вритран не доверяет никому, кроме Спенту Манью, поэтому мало с кем общается. Но Анат начинает восхищать его. В своем убежище или при частной беседе Вритран наклоняется к собеседнику и говорит почти шепотом, но на публике он ведет себя довольно шумно, отпуская вульгарные шуточки, обмениваясь рукопожатиями или целуя подставленные щечки.

Йигал

В начале Великой Войны семья смертных подружилась с падшей Йигал. Среди элохим[39] Убийцы всегда были париями, но среди детей Ильи она нашла понимание. Когда на Илью и его потомков обрушилось проклятие Бога и они стали смертными, Йигал предложила ему дар своей любви. «Во все времена я буду надзирать за твоими детьми. Только моя рука поднимет их, и только моя рука направит их к дому». Страдая от адских мук, больше всего Йигал сожалела о том, что была вынуждена нарушить это обещание.

Йигал завладела телом Джойс Аллен, жены местного политика, покончившей жизнь самоубийством. Джойс страдала от окружающей ее обыденности, но Йигал пришла в восторг, оценив потенциал человечества. Выдвинув мужа Джойс на национальную политическую арену, Йигал использует все свое влияние для поддержки благотворительных обществ, например, Фонда помощи больным детям и собственной программы по оказанию содействия подросткам из группы риска. Верная данному тысячелетия назад обещанию, Йигал пытается найти потомков Ильи.

Люди

С точки зрения самих смертных, люди – это существа с безграничным потенциалом, существующие в постоянно меняющейся, полной чудес действительности. Но для падших люди – непредсказуемые, непонятные животные, чье поведение и эмоции не поддаются осмыслению – как и тот факт, что именно их Господь возлюбил превыше всего. Для некоторых демонов люди стали самой большой ошибкой и разочарованием, но кое-кто еще сохраняет веру в человечество и считает, что рано или поздно люди заставят Бога гордиться собой и покажут, что мятеж Денницы был делом благородным и достойным. Остальные демоны относятся к этим лишенным шерсти обезьянам Господа более прохладно, деля их на две группы, в зависимости от того, какую пользу смертные могут принести падшим. Первая группа – это те, кто служит демонам, вторая – люди свободной воли, которых демоны считают слишком невежественными для того, чтобы хотя бы осознать присутствие падших в этом мире.

Рабы и прислужники

Аннета Демиленко

Дочь польских иммигрантов, Аннета с раннего детства знала, что самая важная в жизни вещь – это вера. Даже когда она отвергла христианство своих родителей, она сохранила основные убеждения, к тому сильно искаженные ее потребностью во что-нибудь верить.

Хотя она довольно успешно изучала психологию, она бросила колледж, чтобы присоединиться к радикальным политическим группировкам 1970-х годов. Аннета сохранила интерес к тому, как работает человеческий разум. В этом ей не помешал ни переход от простой активности к

[39] Элохим, Элогим, одно из обозначений бога в ветхозаветной мифологии (встречается в Библии до 2 тысяч раз). Слово «Элохим», будучи формой множественного числа, несёт в себе отчасти память о древнейшем многобожии еврейских племён. Однако сама эта форма, согласующаяся в Библии почти всегда с глаголами и прилагательными в единственном числе, выражает, скорее, значение квинтэссенции, высшей степени качества, полноты божественности в лице единого бога, вобравшего в себя всех до того бывших.

экстремизму, ни переход от политики к религии. Более 20 лет она переходила из одной группировке к другой, попадая то к «Метеорологам», то к сайентологам, затем – к викканцам, Христианскому ополчению, участвуя в акциях экологических террористов, словом, используя любую возможность получить ответы на вопросы и придать смысл вещам.

Пять лет назад, отойдя от экстремисткой секты, пытавшейся создать безумное «Царство Небесное», Демиленко отправилась в пустыню молиться о руководстве, о цели. Ответ на ее молитвы пришел в виде множества скорпионов, которыми управлял Маништуцу. Маништуцу решил, что Демиленко станет ценным приобретением, так как ее вера была достаточно крепка, чтобы дать ему силу. Почти помешавшись от жары, обезвоживания и следования то за одной, то за другой экстремистской идеей, Демиленко наконец нашла бога, которого она искала всю свою жизнь.

Истратив все сбережения и все деньги, полученные по завещанию от родителей, Демиленко основала фонд «Слепой самаритянин». Эта организация стала своего рода «фермой» для будущих рабов и прислужников ее ужасного «бога», а также отличным прикрытием для поисков носителей, готовых принять подданных Владыки, когда те вырвутся из Бездны. Аннета принимала самое активное участие в деятельности фонда, она даже жила в квартире неподалеку от офисного здания.

Образ: Аннета казалась бы привлекательной умной женщиной средних лет, если бы не слабый, но постоянный отблеск фанатизма в глазах. Она дольше, чем большинство людей, может смотреть человеку прямо в глаза, к тому же моргает она заметно реже, чем обычный смертный. Аннете свойственна резкая и весьма выразительная жестикуляция, особенно когда она говорит о той пользе, которую ее фонд приносит обществу. Она носит дорогие, хотя и не броские деловые костюмы, но дополняет их украшениями, выполненными в аляповатом юго-западном стиле.

Примечания: Аннета всей душой преданна Маништуцу. Она не понимает его конечных целей, но она готова пожертвовать своей – и не только своей - жизнью ради их достижения. Она довольно сдержанно и неохотно говорит о своих «религиозных убеждениях», даже с теми собеседниками, о ком она точно знает, что они – падшие, но при этом пресмыкается перед теми, кого ее господин удостоил личной беседы.

Когда речь заходит о тех, кому должен помогать ее фонд, Аннета ведет себя не самым лучшим образом. Она демонстративно жалеет их, но при этом отказывается общаться с ними лично, когда предоставляется такая возможность. Она предлагает всем, кто находится под опекой ее фонда, одинаковую поддержку, вне зависимости от их реальных потребностей. Общаясь с сотрудниками и коллегами, она говорит о своих подопечных так, будто они - низшие существа.

Характер: фантазер

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 6, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 2, Атлетизм 1, Бюрократия 4, Знание компьютера 2, Эмпатия 5, Выразительность 3, Запугивание 1, Интуиция 3, Расследование 2, Исследование 3, Безопасность 3, Технология 2.

Дополнения: Контакты 2, Ресурсы 4.

Сила воли: 5

Умения: хозяин Аннеты увеличил ее способность к Манипулированию.

Эдвард Харви

Эдвард Харви из тех людей, чьи основные желания надежно скрыты от окружающих, да и от него самого. Единственным способом для него исполнить эти желания было превращение в раба (в нашем случае – служба Эншахкушанне и Вандермееру), и он считает, что оно того стоило Сейчас он находится на той стадии развития, когда сила и человечность уравновешивают друг друга, и этим он прекрасно дополняет Вандермеера. Обычно он действует через Полковника, но в случае необходимости и сам способен взять на себя ответственность.

Эдварду 45 лет, его дряблая кожа покрыта легкими морщинками. У него довольно приятное лицо, обрамленное волнистыми темно-рыжими волосами и бородкой, в которых проглядывает седина. Он носит вельветовые куртки, рубашки с длинными рукавами и высокими воротничками и джинсы, спускающиеся поверх ботинок. В обычных обстоятельствах он говорит довольно тихо, время от времени поправляя собеседника, если тот делает грамматические ошибки.

Характер: фанатик

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 1, Уворот 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Фехтование 1.

Дополнения: Контакты 2, Ресурсы 2.

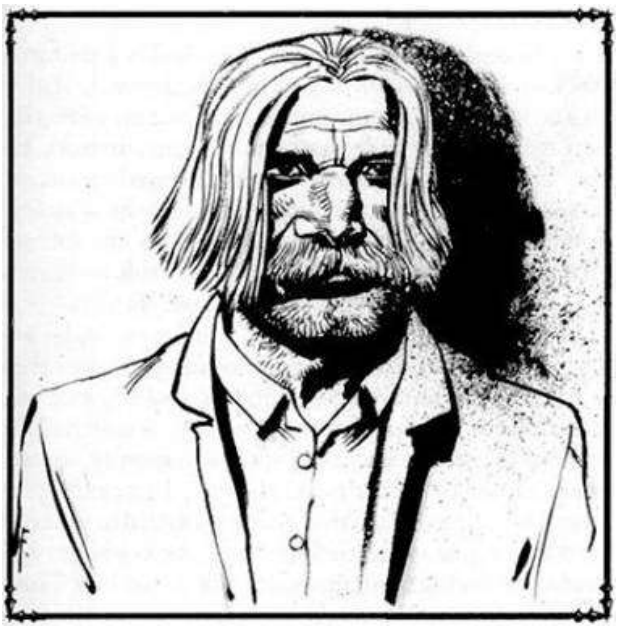
Сила воли: 4

Умения: невосприимчивость к эффектам Проявления.

Генри Дэвид Вандермеер

Генри Дэвид Вандермеер – человек образованный, опытный и дисциплинированный, но в один далеко не прекрасный момент он осознал, что эти качества не приносят ему ни удовлетворения, ни настоящей силы. Все это ему смогла дать только его долгая (в течение нескольких десятилетий) служба Эншахкушанне, поэтому он готов на все ради того, чтобы и дальше пользоваться благосклонностью хозяина. К тому же, он – хладнокровный тактик, ради победы в битве способный пожертвовать всем, в том числе и собственными сторонниками.

В свои 63 года Вандермеер – хорошо сложенный мужчина с военной выправкой, бронзовой кожей и густыми жесткими седыми волосами. У него бледно-голубые глаза и тяжелый пристальный взгляд. Он говорит низким, хриплым голосом, и ему не надо кричать, чтобы быть услышанным. Вандермеер всегда носит хорошо подобранные костюмы и галстук, хотя манжеты его рубашек и отвороты на брюках могут показаться слишком длинными.



Характер: одиночка

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания (теология) 4, Бдительность 2, Осведомленность 1, Уворот 2, Запугивание 2, Лидерство 3, Оккультизм 2, Актерство 2, Исследование 4, Хитрость 3.

Дополнения: Союзники 2, Контакты 2, Последователи 3..

Сила воли: 6

Умения: невосприимчивость к эффектам Проявления.

Свободные смертные

Лоу Барбер

Лоуренс «Лоу» Барбер родился на юге Англии в 1960-е годы. Этот беспокойный парень постоянно менял работы, места учебы и места жительства. В 1982 году он обнаружил себя на корабле, плывущем к Богом забытым пустынным Фолклендским островам. При себе у него была винтовка и приказ захватить нескольких аргентинцев. Война продлилась недолго, но Лоуренс застрял в армии еще на два года. Там он научился стрелять, а также понял, что терпеть не может людей, которые говорят ему, что делать. Он по-прежнему считал, что должен чем-то заниматься, поэтому на накопленные деньги открыл небольшую фирму по перевозке мебели и стал участвовать в соревнованиях по стрельбе.

Все изменилось, когда в 89 году он наткнулся на сатанистов. Передвигая мебель, можно найти много интересного. Секта, на которую он наткнулся, не была большой и влиятельной, но ее немногочисленные члены искренне верили в то, чему они служили, и это вызывало страх. Все это настолько заинтересовало Лоу, что он начал больше читать и все больше внимания уделял средствам самообороны. К тому времени, как он столкнулся с настоящим демоном, его фирма давно разорилась, но сам он был во всеоружии.

Коруну Гибсон и Стэнли МакИнтайера он встретил во время одной из поездок в Штаты, где, судя по всему, находилось большинство библиотек с оккультной литературой – по крайней мере, тех библиотек, где ему разрешили бы пользоваться книгами. Он уже не раз сталкивался со сверхъестественными существами, не раз расправлялся с ними без суда и следствия и успел приобрести множество знакомых – включая журналистов и оккультистов – по всему свету, от Лос-Анджелеса до Рима и Гонконга. Его впечатлила практичность священника, а Коруна, по его мнению, обладала немалым потенциалом. Как-то они столкнулись с существом, с которым едва-едва смогли справиться все вместе, и это убедило Лоуренса в том, что в наши дни в одиночку работать почти нереально. Стэнли предложил Коруне и Лоуренсу продолжить начатое, и они с готовностью согласились.

Образ: Лоу – костлявый, загорелый мужчина с длинными светлыми волосами и усами. На левой руке у него две татуировки, и еще одна – на ягодице, но показывает он их редко. Одевается он довольно консервативно, в куртку и брюки свободного покроя, которые не будут стеснять движения. Он кажется одновременно гибким и сильным. Его английский акцент, в обычное время едва заметный, становится сильнее, когда Лоу волнуется. Кажется, что в его глазах постоянно вспыхивают искорки веселого изумления.

Примечания: несмотря на внушительную внешность, Лоу – парень привлекательный, и ему нравится разговаривать с людьми, которых он понимает. Заниматься оккультными практиками он начал довольно поздно, но его внимательность позволяет ему замечать множество мелких деталей, а здравый смысл – понимать, что же на самом деле происходит, поэтому по практическому опыту он превосходит многих охотников на демонов. Хотя он всячески поддерживает своих недавно обретенных компаньонов, долгие годы работы в одиночку сделали его чересчур самоуверенным, особенно когда он остается один.

Характер: браво

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Способности: Академические знания 1, Бдительность 2, Атлетизм 3, Рукопашный бой 4, Уворот 3, Вождение 1, Огнестрельное оружие 5, Запугивание 2, Интуиция 2, Расследование 2, Фехтование 1, Оккультизм 4, Религия 1, Маскировка 3, Знание улиц 2, Хитрость 2.

Сила воли: 7

Потенциал Веры: 3

Коруна Гибсон

Эта история была бы смешной – если бы не была такой грустной. В Чехословакии Коруна была подающим надежды молодым химиком, работающим в одной из крупных лабораторий города Брно. Это было хорошее время, хотя коммунистический режим, царивший тогда в стране, накладывал на ее работу довольно странные ограничения. Но затем за ней начал ухаживать приглашенный ученый и вскоре, преодолев некоторые бюрократические препоны, она оказалась в Америке на положении невесты Тони Гибсона. После восхитительного медового месяца она попыталась найти работу в США. Не получилось. Ее диплом и рекомендации с прошлого места работы нигде не принимали. Один из работников отдела кадров объяснил, что ее прошлый работодатель заподозрен в нарушении этических норм работы. Позвонив домой, она выяснила, что ее бывшие коллеги ни о чем подобном не слышали. Это была ошибка, которую можно было разъяснить.

Но прояснить ситуацию никто так и не смог, и общее разочарование сменилось отчаянием, когда муж Коруны умер от внезапного сердечного приступа. Не зная, что делать, она пошла работать учительницей в старшую школу и переехала жить к старой матери своего мужа. Ей не нравилась работа, ее раздражала жизнь в доме свекрови, и ей все чаще казалось, что она живет в каком-то лихорадочном сне, из которого не может вырваться.

Все стало еще хуже, когда она обнаружила, что в школе завелся демон, который пытается управлять ее учениками. Она пыталась рассказать об этом администрации школы, свом немногим друзьям и даже местному священнику, но ей никто не верил. Никто, кроме Стэнли МакИнтайера, который искал того самого демона, с которым столкнулась Коруна. Он помог женщине спастись от демона (которому тоже не очень нравилось, что его обнаружили), а затем, объединившись с ней и с Лоу Барбером, избавился от адского создания раз и навсегда. Теперь Коруна путешествует в компании двух мужчин по городам и деревням Штатов, помогая другим людям и спасая их от демонов.

Образ: Коруна невысокого роста. До сорока с лишним лет ей удалось сохранить хорошую фигуру. Она закрашивает седину, появляющуюся в волосах, и всячески пытается скрыть морщины при помощи макияжа. Как и Стэнли, она часто улыбается, но ее улыбка не кажется натянутой. Годы жизни, проведенные среди представителей американского среднего класса, наложили на нее свой отпечаток. На ее чешское происхождение указывает только выбор слов и легкий акцент, да еще, в некоторых случаях, незнание английских идиом.

Примечания: Из всего отряда охотников на демонов Коруна – самый покладистый и спокойный человек. Жизнь среди добропорядочных американцев слегка изменила ее мировоззрение, и теперь она неодобрительно относится к экстравагантному или мятежному поведению, но при этом она помнит о своих неприятностях и считает, что у молодежи должны быть свои отдушины в жизни. Всех людей она приветствует дружелюбной улыбкой, если только эти люди не проявляют явной агрессии. В этом случае она ведет себя достаточно сурово, но с некоторым налетом материнской заботы.

Несмотря на все трудности, ее ум остался таким же острым, каким он был на ее прежней родине. Она не использует свои познания в химии для того, чтобы бороться с силами тьмы, хотя и помнит о некоторых неприятных возможностях – так, на всякий случай. Она следит за научными новостями, за последние несколько лет хорошо освоила компьютер и начала тренироваться в стрельбе из пистолета. Также она занимается планированием операция своего отряда.

С рождения Коруна была католичкой, но сейчас она относится к религии несколько отстраненно. В свое время она решила, что смерть ее мужа никак не связана с воздействием демонических сил. Ее до сих пор печалит его судьба, но сейчас Коруна начинает проявлять интерес к Лоу Барберу. Он, конечно, дикарь, но она чувствует, что его грубая внешность скрывает неординарную личность.

Характер: стоик

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 2.

Способности: Академические знания (современная наука) 4, Бдительность 3, Знание компьютера 3, Уворот 2, Вождение 1, Эмпатия 1, Огнестрельное оружие 1, Запугивание 1, Интуиция 1, Лингвистика (чешский – родной, английский) 1, Оккультизм 3, Религия 2, Исследование 3, Наука (химия) 4, Маскировка 2, Хитрость 2, Технология 3.

Сила воли: 6

Потенциал Веры: 3.

Стэнли МакИнтайер

Стэнли МакИнтайер вырос в городке Берлингтон, штат Коннектикут. В основном его воспитывала мать, потому что отец работал в Нью-Йорке и домой приезжал только на выходные. Порою это казалось странным, но никаких особых сложностей не вызывало. Он был одаренным ребенком, и мать поощряла его интерес к религии, который в итоге привел Стэнли в Библейский колледж в Вашингтоне, округ Колумбия, где он начал изучать богословие, совмещая занятия по теологии, лингвистике и философии с курсами семейного права и социальной защиты. В 24 года он стал пастором англиканской церкви и получил приход в небольшом городке Стармонт на Среднем Западе. Прибыв на место, он удивился тому, как этот городок соответствует стереотипу образцового американского поселения. В следующие 18 месяцев удивление сменилось беспокойством: Стэнли понял, что демон проник в самое сердце города. Священник попытался сразиться с нечистым, но был побежден и бесславно бежал назад, на Восточное побережье. С ним была Коруна Гибсон, учительница местной старшей школы, которая почувствовала, как влияние демона медленно разлагает и портит ее учеников.

Когда Стэнли рассказал обо всем своему церковному начальству, к его словам отнеслись довольно прохладно. Казалось, порой ему верили, порой – нет. Он обнаружил, что в тот городок был назначен новый недавно рукоположенный священник, но Стэнли об этом никто не сообщил. Отчаявшись, Стэнли начал свое собственное расследование. Он посещал магазины, торгующие оккультной литературой, знакомился с экстрасенсами и проводил много часов в Интернете, пытаясь отыскать всю возможную информацию по демонам и их влиянию на мир.

В конце концов его расследование принесло свои плоды. Он встретился с Лоу Барбером, который заявил, что знает, с чем именно пришлось столкнуться Коруне и Стэнли. Лоу показал, как именно можно действовать в таких ситуациях. Настроенные несколько скептически, они все же отправились в Стармонт, и на этот раз монстр был повержен. Стэнли предложили вернуться в его приход (так как новый священник в страхе бежал оттуда), но он отказался. Теперь он путешествовал по всему континенту в компании своих новых друзей, отыскивая признаки демонического влияния, которые зачастую оказывались ложными. Иногда Церковь признает его деяния, иногда – нет, но он считает, что до тех пор, пока церковные иерархи не решат отлучить его, он будет делать то, что делает.

Образ: Стэнли – крупный загорелый мужчина тридцати с небольшим лет, с копной черных волос, которые вьются, как бы коротко он не подстригал их. Обычно он улыбается, но при более пристальном изучении можно понять, что веселое выражение – это лишь с трудом поддерживаемая маска. У него осунувшееся лицо, обтянутое кожей, и загнанный взгляд. Разговаривает он медленно, взвешивая каждое слово, не отводя испытующего взгляда от собеседника. Его речь окрашена явным акцентом Восточного побережья. Обычно он одевается довольно небрежно, в джинсы и широкие разноцветные свитера, но в случае необходимости надевает свое облачение.

Примечания: Когда–то у Стэнли было чувство юмора, но сейчас он его утратил. Он работает во славу Господа, и он понимает, что эта тяжелая опасная работа не принесет ему награды в этой жизни. Частично он – тогда, когда соприкасается с современной жизнью, - признает абсурдность и мелодраматичность ситуации, но непохоже, чтобы его это сильно расстраивало.

Больше всего на свете он хочет обрести *уверенность*. Он боится необдуманных действий, хотя знает, что ему все равно придется действовать. Враг многолик, и Стэнли чувствует, какую ответственность он взял на себя. Он прекрасно понимает, что в своем отряде он – младший по возрасту и пост лидера занимает только благодаря своей пасторской подготовке. Но он также знает, хотя и не всегда осознает это, что когда он действует, он действует решительно, положившись на свою веру в Господа.

Характер: фантазер

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания (теология) 3, Бдительность 3, Рукопашный бой 2, Уворот 3, Вождение 3, Эмпатия 4, Этикет 2, Интуиция 3, Лидерство 1, Лингвистика (английский – родной, древнееврейский) 1, Медицина 2, Фехтование 1, Оккультизм 2, Религия 4, Исследование 1, Маскировка 1, Технология 1.

Сила воли: 8

Потенциал Веры: 4.

Алисия Роувз

Алисия настолько не похожа на кандидата в обитатели исправительного учреждения, что в прошлом новые работники интерната Маршалла считали, что тут произошла какая-то ужасная ошибка.

Но ошибки не было. Четырнадцатилетняя Алисия заколола ножом своего пьяного отца, когда он попытался задушить ее шнуром от занавески. Она подождала, чтобы убедиться, что он действительно мертв, а затем вызвала полицию и во всем призналась. Она думала, что она, скорее всего, попадет в тюрьму, а затем – в Ад, но ее это не особо беспокоило. Главное, чтобы с ее мамой и младшим братишкой все было в порядке.

Однако, суд приговорил Алисию к заключению в интернате Маршалла до достижения 18 лет на том основании, что для нее это будет лучшим вариантом. Она была чувствительной, одаренной и сильно напуганной девочкой, и ее психолог, Мэри Блэксмит, взяла ее под свою опеку. Теперь, через два года, Алисия изучает математику и естественные науки в колледже, который имеет право посещать, покидая территорию интерната. Она надеется, что со временем ей удастся получить стипендию, и уже не думает о том, что ей уготован Ад. Она считает, что Земля превратилась в поле битвы между Господом и силами зла.

Из-за склонности к учебе и странного поведения Алисию третировали бы и в обычной школе, но ей удалось добиться некоторого признания даже среди уличных хулиганов и малолетних проституток, населяющих интернат, и все это благодаря стремлению разъяснять непонятное и помогать окружающим.

Образ: Алисия – худощавая подвижная девушка 16 лет, с рыжими волосами и россыпью веснушек. Ее редко можно видеть без книги. Ее речь несет слабый отпечаток простонародного говора, свойственного району, где Алисия выросла, но ее ум и способность к восприятию нового ни у кого не вызывают сомнений.

Примечания: Алисия считает себя чем-то вроде медиума, и ее вера в Бога очень сильна. Она не принадлежит ни к одной из имеющихся церквей и сект, хотя в свое время на нее сильно повлиял католицизм. Для нее важнее готовность к ежедневной битве со злом и разложением, а также личный выбор. Она превосходно распознает характеры и мотивы поступков, поэтому ее трудно обмануть. Хрупкость скрывает огромную силу, и ничто не в силах поколебать ее преданности друзьям и верности принципам.